DIBUJAR ES FACIL 2



Dibujar es fácil

método ideado para aprender dibujo y pintura por si mismo

josé llobera

román oltra

Dibujar es fácil

TOMO II



el método de dibujo

comprende los siguientes títulos

dibujar es fácil (tres tomos)

pintar es fácil (dos tomos)

dibujo publicitario (dos tomos)

dibujo de historietas (un tomo)

C/ Maestro Nicolau, 4 Barcelona (21)
Decimocuarta edición: Tercer trimestre 1978
Depósito Legal: B. 5313-1978 (II)
ISBN 84-201-0347-0 Obra completa
ISBN 84-201-0028-5 Tomo 2
Impreso en España
Printed in Spain
Impreso por EMOGRAPH, S.A.
Almirante Oquendo, 1-9 Barcelona (20)

los autores

josé llobera



Ilustrador de primera línea, de una asombrosa versatilidad. Formado en el campo de la ilustración a pluma, domina en la actualidad todas las técnicas del dibujo moderno. Ha sido diseñador y «layoutista» de una de las más importantes Agencias de Publicidad de España, donde era conocido por «el dibujante que piensa», es decir: es un hombre que aplica la sicología al dibujo y sabe expresar con el lápiz, la pluma o el pincel las más encontradas emociones humanas. Ha planificado el método «Dibujar es fácil», sistematizando la enseñanza de las técnicas en forma práctica y positiva, altamente eficaz. La mayor parte del material gráfico de este libro se debe a la habilidad de su arte y a la soltura de sus manos.

román oltra



Forma un «tándem» perfecto con el artista, expresando, con su dominio del lenguaje y de las necesidades pedagógicas, todo aquello que el artista expresa con imágenes. En una palabra: El artista gráfico habla por su pluma. Fiel intérprete del sentir a veces inconsciente del dibujante, sabe infundir en el lector el mismo proceso de creación y elaboración de la obra gráfica. Ha sido crítico cinematográfico y colabora en la realización de Cursos para la enseñanza a distancia. Humanista, hábil pedagogo, sabe expresarse con el lenguaje adecuado al medio y al lector. Pone al alcance de todos los más áridos temas en la forma más amena posible, evitando el cansancio. Actualmente forma parte, como técnico y «copywriter» de una importante Agencia de Publicidad española.

reconocimiento

Lanzar al mercado un método como el presente requiere algo más que la mente creadora y la capacidad artística de un solo hombre. Requiere colaboración.

Un artista ha de tener una personalidad que le es propia. Pero cuando trata de transmitir sus conocimientos para que sean útiles a los demás, no puede limitarse a dar a conocer su experiencia creacional. Para ello agradece aquí la colaboración sincera y entusiasta de una serie de artistas cuya obra enriquece estas páginas y es una ayuda valiosa para la asimilación de las enseñanzas contenidas en el método.

En DIBUJAR ES FÁCIL ha colaborado Oscar Tébar.

En PINTAR ES FÁCIL han colaborado, José Noé, Jesús Blasco, Luis Herrero y Francisco Miñarro.

En DIBUJO DE HISTORIETAS han colaborado Jesús Blasco, Jorge Macabich, Francisco Darnís, Boixar, Giner, José Crespo y Francisco Miñarro. (Se incluyen, asimismo, reproducciones de famosos historietistas.)

En DIBUJO PUBLICITARIO han colaborado Juan Santandreu, Pedro Richard, Pedro Llobera y Francisco Martínez. (Los dos últimos han intervenido como viñetistas y montadores en todos los volúmenes del método.)

Agradecemos asimismo la cooperación de Flash-Publicidad, gracias a la cual se pudo confeccionar la parte del libro relacionada con la Publicidad en Prensa; de Félix Gallent, maquetista del pliego editorial, y de Estudios Buch-San Juan, quienes facilitaron la documentación gráfica correspondiente a dibujos animados, cine y televisión.

prólogo

La enseñanza del dibujo requiere una metodización escrupulosa que atienda tanto la forma como el fondo de la cuestión. Ésa ha sido la máxima preocupación de los autores del presente método. De ahí su acierto al alternar las explicaciones teóricas con las prácticas de modo tal que usted —como persona aficionada e interesada por el dibujo— se inicia simultáneamente en el dibujo, en técnicas y procedimientos y en temas.

En el presente volumen, los preliminares del arte del dibujo se encaminan ya hacia temas concretos: el apunte y el estudio de la figura humana; su emblocado y valoración; el desnudo femenino; el estudio de figura al natural... Al propio tiempo, usted traba conocimiento con la técnica del lápiz carbón y del carboncillo, aplicados a temas concretos. Termina el libro con el estudio de la técnica del apunte rápido.

Esta escueta mención del contenido del volumen encierra en potencia una serie de conocimientos prácticos que son desarrollados en forma muy práctica y eficiente. Como ya se advirtió en el primer volumen del presente método, la enseñanza es impartida teniendo en cuenta diversidad de factores: la ausencia personal de un profesor, la necesidad de un estímulo de cara al lector interesado, la exigencia de un lenguaje adecuado, familiar, que haga sencilla la lectura y fácil la acción —las prácticas que complementan la enseñanza.

La orientación dada a las lecciones contenidas en el presente volumen permite adquirir una total seguridad en el manejo de los elementos de trabajo.

Estos conocimientos preliminares de dibujo son la base para adentrarse en mayores profundidades y exigencias, que son el motivo de nuevos volúmenes dentro del presente método. No obstante, estos libros pueden ser estudiados con independencia unos de otros, ya que cada uno de ellos se refiere a aspectos concretos del arte de dibujar.

Esperamos que usted se sienta estimulado a través de las siguientes páginas a mejorar su propia afición, perfeccionándola en aquellos aspectos «de oficio» que tan esenciales resultan en la formación de un auténtico dibujante. Este libro será una excelente ayuda para usted en tal sentido.

Los editores

índice

lección 6

Los primeros apuntes
El proceso de transformación
Historia del Arte

EL MUNDO DE PUERTAS AFUERA



Después de correr bajo la fina lluvia, alcancé los rústicos peldaños de piedra y subí a la inclinada plataforma natural del fondo. Arriba, las estalactitas goteaban; vi algún murciélago colgado en la oscuridad, pero esto no era de mi interés: a pesar de la insistente llovizna, del viento, de la oscuridad, del suelo mojado y resbaladizo, miré hacia adelante.

La gruta detrás de la cascada "Cola de Caballo", en el vergel del Monasterio de Piedra, mostraba a contraluz toda su magnificencia. El chorro blanco, potente, formaba una cortina de agua esforzadamente atravesada por la luz del sol. Ésta producía brillos sobre las losas de piedra del paso pegado a la pared de la gruta. Y la misma baranda, hecha rústicamente de ramas en cruz, daba la impresión de estar niquelada debido a los reflejos.

Y las paredes de roca parecían chorretones de merengue petrificados.

El contraste entre el blanco espumeante de esa cascada de sesenta metros, la masa oscura de las paredes de la caverna y el gris charolado — como asfalto mojado bajo la luz azulada de las lámparas de vapor de mercurio — del paso y de las partes que reciben la luz del día me recordó todo aquello de las masas tonales, del predominio de la luz o de la sombra, del equilibrio, del contraste entre los diversos tonos... y lamenté no estar en disposición de tomar un apunte rápido, real, de ese maravilloso espectáculo natural que parece hecho a base de grises, como en bandeja para el dibujante.

Porque ahí hay tema para un dibujo vigoroso a lápiz que no creo haya intentado nadie todavía.

* * *

Dentro de sus posibilidades, el bodegón tiene sus limitaciones, que el dibujante no puede vencer. Ese mundo de alrededor, íntimo, no lo es todo. Por eso es preciso abrir la puerta y salir a pleno sol.

El paisaje, los animales y las cosas que vemos al deambular por esas tierras que se extienden por todos los puntos cardinales son otros tantos temas que se ofrecen al dibujante. Voy a dedicar la lección de hoy a ese dibujo del natural, y aprovecharé la oportunidad para hablarle de nuevos aspectos de la perspectiva aplicada a casos especiales. Venga conmigo, pues, y demos una mirada a ese mundo de puertas afuera que nos espera...

LOS PRIMEROS APUNTES

Cuando uno empieza a tomarle cariño al lápiz y al papel, a dibujar, la vida adquiere un cariz apasionante.

Uno se encuentra a sí mismo. siente y ve aquello que quiere dibujar: está en comunión perfecta con la Naturaleza. El gran espectáculo se desenvuelve ante sus ojos atónitos y maravillados, y la chispa creadora quizá le impulse a tomar una nota: será un apunte, un topo de color, una línea... Será siempre un motivo de orgullo, un impulso creador transformado en una obra perdurable.

¡Y cuánta satisfacción se siente cuando las mismas dificultades dan un mayor valor a nuestra obra, a los ojos de los demás!

Pero no siempre sucede así, en particular en los comienzos...

—¿A dónde vas? — le preguntan a uno. Y uno no tiene más remedio que pasar por un poco "tocado" porque se le ocurre marchar a primera hora de la mañana de un domingo al muelle de pescadores.

—¿De dónde vienes? — es la pregunta esperada, otro día cualquiera. Y uno, coloradote porque ha tomado el sol de lo lindo, tiene que confesar que tomó el tren y marchó a unos kilómetros de la ciudad, *precisamente* para tomar el apunte de un molino superviviente de otras épocas.

Pero la pregunta-exclamación es quizá otra:

—¿*Eso* has dibujado?

Entonces ese nuestro mundo maravilloso se esfuma y nos sentimos solos, desamparados.

¡Ah! Ahí quiero ver a todos los dibujantes en ciernes: resistiendo la envidia del vecino, la incomprensión del familiar, el halago inconsecuente del amigo, la crítica mordaz de muchos que no entienden, pero no dudan nunca cuando es cuestión de opinar.

Muchas son las vocaciones que zozobran ante la duda, bajo la influencia de los demás. ¡Es tan peligrosa la crueldad inconsciente! Pero contra ella debemos alzar el baluarte poderoso de nuestra fe, de nuestro entusiasmo, de nuestra propia sensatez.

Usted debe pensar: Estoy en los comienzos; mi obra no es perfecta. Todo juicio sobre ella es prematuro; por consiguiente no debo hacer caso más que de aquellos que sé positivamente pueden orientarme. Toda otra opinión es gratuita, sin fundamento; no debo escucharla. Debo seguir adelante con entusiasmo, confiado y alerta, esforzándome en mejorar mi labor día tras día... Ya llegará el momento en que pueda decir: *Aquí estoy: Esta es mi obra. Ya podéis juzgarla.*

* * *

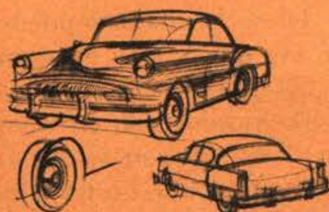
Todos nosotros hemos tenido un bloc de apuntes. Uno es dibujante y sabe cuán necesario es tenerlo a mano. Esas "salidas" han de dar fruto, y cada página de nuestro bloc debe ser uno de ellos. No todos serán perfectos, no madurarán; pero prescindiendo de los apuntes malogrados, habrá algunos de los que estemos plenamente satisfechos. Porque uno sabe que si quiere tener un dominio perfecto del lápiz, de la pluma, del pincel, necesita practicar, practicar continuamente. ¿Que lo repito demasiado? No lo crea... Es preciso, NECESARIO, emborronar mucho papel, crear dificultades y tratar de resolverlas por las buenas, honestamente, buscando siempre la razón de ser de cada aspecto del mismo original, analizándolo por partes, como si cada una de ellas fuera un todo en sí misma.

Es lo que vamos a hacer hoy. Los apuntes tomados durante unas supuestas "salidas" nos servirán para estudiar y resolver problemas todavía no estudiados. Luego ya podrá usted salir puertas afuera por su cuenta y resolver todos los temas que le ofrezca la Naturaleza: Estará capacitado para ello.

Y, luego, la figura humana. Falta muy poco para que nos ocupemos de ella. ¿No tiene ya ganas de hacerlo? Pues, hala, vea qué le ofrece la lección de hoy. Los apuntes son...

Apunte número uno: EL AUTOMÓVIL

Si vivimos en la ciudad, encontraremos coches por todas partes; de todos los tipos, de todas las marcas, de todos los colores... Siempre es bueno tomar unos apuntes, porque cualquier coche, en especial los más modernos, se presta a una buena serie de efectos, producidos por su especial configuración. Su carrocería abrillantada, la línea aerodinámica de sus contornos, para dar mayor facilidad a su marcha contra el aire, son aspectos que tientan al dibujante no encasillado. En principio, es fácil de resolver: tenemos un encajado sencillo, una perspectiva conocida, de formas básicas... ¿Comprobémoslo?



DESARROLLO N.º 1 — LECCION 6.ª

Desarrollo de la perspectiva de un automóvil moderno.

1. — Parece como si un coche moderno no hubiera por dónde tomarlo en el momento de empezar a dibujar. Todo son líneas curvadas, sinuosas... Apenas es posible apreciar una recta que nos sirva de punto de referencia. Pero no se asuste: ¿acaso los coches de hoy nacieron así, casi casi por generación espontánea? No, hombre... Recuerde aquellas "Genovevas" cuadriculadas, verdaderos cajones con ruedas que iniciaron la era de la locomoción a base del motor de explosión. Pues empecemos por ahí, ¿quiere? Encajando... Una caja para el motor y parte baja del coche; otra para la cabina. Y ya podemos ocuparnos de poner en perspectiva correcta ese primer apunte de automóvil, objeto del estudio de hoy. Vamos, trace esas líneas preliminares que delimitarán el cuerpo del coche. Y, puesto que el modelo elegido así lo exige, trace unas diagonales auxiliares que permitan determinar el centro de la caja del motor. ¿Ya? Trace entonces esa línea que más tarde le servirá para dibujar el adorno de la cubierta. Y para completar esa primera fase, señale también el encajado de las ruedas en el lugar que corresponda.

2. — Observe el coche con detenimiento. Compruebe que esas líneas aerodinámicas de su carrocería le obligan a ir con tiento. Le hace falta un poco de pulso, de observación y de decisión. Veamos: La inclinación natural de la carrocería, en la parte delantera de la caja del motor, la señalaremos mediante unas líneas oblicuas. Trácelas ya, como he hecho yo. Luego fíjese en la cubierta del motor. Ese dibujo, por decirlo así, que delimita las partes laterales de la superior de dicha cubierta, también debemos señalarlo. Para ello haga lo siguiente: Primero, trace unas líneas que fuguen hacia el mismo punto de las que delimitan la caja del coche, y que determinen las zonas laterales, así como otras dos expresamente para la protuberancia central de la ya mencionada cubierta del motor. Una vez trazadas esas lineas, pasemos a otras, que necesariamente deberá trazar a pulso: Dos líneas oblicuas que determinen la inclinación del parabrisas, y a partir de ellas, otras dos — cada una por su lado — que delimiten el cambio de

sinuosidad de la cubierta del motor, se deslicen por el plano inclinado y terminen en la parte delantera del motor. ¡Pero nos queda otra línea! Las dos anteriores nos muestran, en realidad, el coche visto desde arriba. Ahora es preciso trazar esa línea que señala el límite aproximado de curvatura frontal de la caja del motor. ¿Se da usted cuenta? Bien; terminaré esta fase preparando el encajado de las ruedas. Ya sabe cómo se hace, ¿verdad? Fíjese, si acaso, en la ilustración...

3. — Las líneas trazadas hasta este momento nos permiten ahora empezar a dar forma al coche, por lo menos linealmente, que es de lo que se trata. Vea, por ejemplo, la cabina. Ejercite el ojo y trace con el lápiz la línea que delimita la parte externa de la cabina; la que dibuja las ventanillas y el parabrisas. Luego, suavizando las aristas del encajado, ya puede trazar las líneas esenciales del coche, incluso puede llegar ya al parachoques, así como a indicar las líneas que encajan los adornos de la parte delantera del motor. A continuación, demos un toque más a las futuras ruedas: trace un círculo encajado en cada uno de los cuadrados dibujados con anterioridad; tendremos así el rudimento de las llantas de los neumáticos... Fíjese en que he trazado también otro círculo, para indicar la chapa interna que a modo de adorno lleva cada rueda.

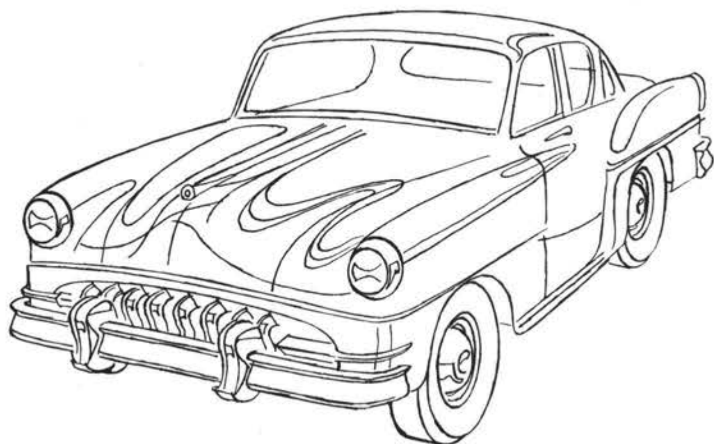
4. — Bueno; ya puede tomar la goma y borrar todas las líneas auxiliares trazadas hasta el momento. Ya tenemos el coche dibujado linealmente. Faltan tan sólo los últimos toques, las líneas finales. Por ejemplo, dar forma a los faros del automóvil; terminar las líneas que adornan la parte superior de la cubierta del motor; los guardabarros; El parachoques y el respiradero del motor... Un poco de gracia con ese lápiz, amigo mío, y ya tenemos el coche listo. Mejor dicho, la primera parte de nuestro original, porque ahora las líneas ya no nos bastan. Necesitamos los tonos, las sombras, las luces, los brillos y los reflejos que toda superficie pulimentada produce...

MEDIOS Y TÉCNICA A EMPLEAR

Para este primer original he empleado papel satinado y lápiz blando. Se trataba de captar esas superficies pulimentadas cómo espejos. El modelo es un coche negro. Gracias a ello, el lápiz blando me ha permitido conseguir unos tonos precisos, concretos, sin líneas degradadas; y de este modo, los reflejos y las sombras producidas por las superficies curvadas, los brillos, todo, dan carácter, forma, al dibujo. Fíjese en la peculiar configuración de las luces y las sombras, como formando *aguas*... Nada hay hecho a capricho. En mis apuntes lo tenía todo prácticamente señalado, y sólo me he guiado por la lógica al darles forma en el original.

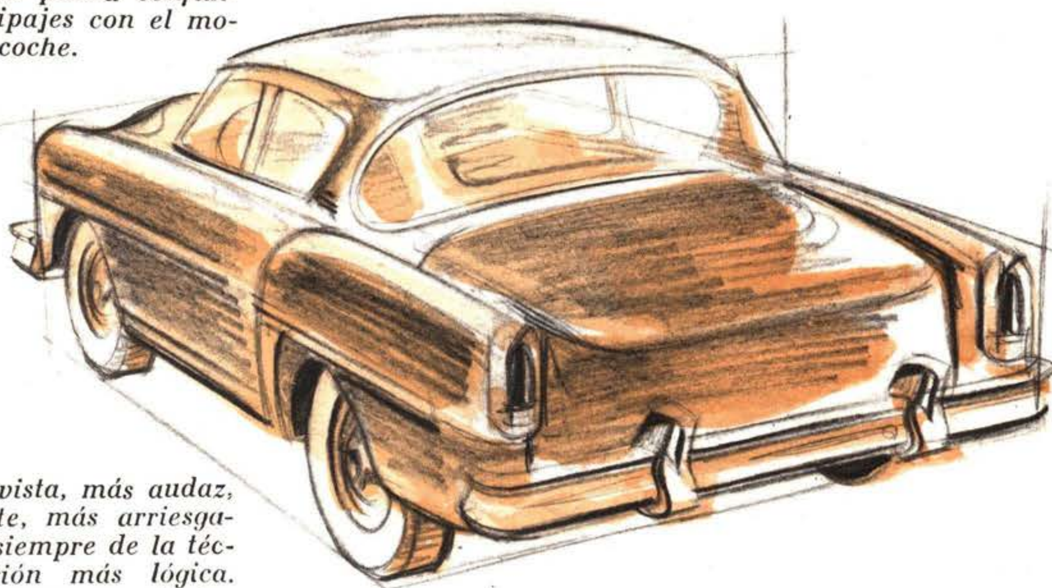
Luces, reflejos y sombras

Toda superficie pulimentada curvada a capricho produce luces, reflejos y sombras. Pero siempre, *siempre*, esas luces, reflejos y sombras obedecen a las leyes ya conocidas de la perspectiva de las sombras; siempre se deben a una o varias fuentes de luz. Recuerde el tratamiento dado a las luces y sombras, al reflejo, en una superficie curva. Recuerde también el caso de la botella y del vaso, estudiados en la lección 5.ª. Todo ello tiene ahora su debida aplicación. Esas *aguas* caprichosas que la luz produce sobre las superficies curvadas deben ser absolutamente lógicas. En cada uno de los apuntes que usted haga de ese tipo debe tenerlas en cuenta.



Si las luces, reflejos y sombras del modelo son tan peculiares que vale la pena retenerlas exactamente, es conveniente tomar apuntes parciales de las mismas. Así, al realizar el original, basta con señalar a grandes rasgos cada una de las zonas y guiarse después por los apuntes tomados previamente.

He aquí una variante del tema anterior: el coche visto por detrás, un poco más difícil de realizar quizá, para evitar el que pueda confundirse el portaequipajes con el motor delantero del coche.



Y otro punto de vista, más audaz, más impresionante, más arriesgado... Pero dentro siempre de la técnica de realización más lógica. Tanto en el suelo como en el aire, las normas son las mismas

La perspectiva no cambia; el coche no se ha estrellado todavía. Las líneas siguen fugando a un punto. No haga como esos dibujantes intuitivos que "deshacen" el coche antes de que se aplaste contra el suelo.

Apunte número dos:
LA CALLE DE PUEBLO

Al realizar este apunte me llamó la atención el problema que representaba el escenario tomado como modelo por lo que respecta a la solución de los problemas de perspectiva que presenta. En efecto; he tratado en otras lecciones de perspectiva, pero siempre sobre una superficie plana.

En este apunte rural observará usted dos planos inclinados: una pendiente y una cuesta, ambas precisamente ante nosotros. ¿Qué problemas presenta su realización? Tenemos, en primer lugar, una línea de horizonte no visible, pero que forzosamente hemos de tener en cuenta como referencia. Luego debemos resolver sobre el papel la inclinación de los planos, de modo tal que el dibujo refleje realmente lo que vemos... Sepamos cómo:



DESARROLLO N.º 2 — LECCION 6.ª

Desarrollo de la perspectiva con planos inclinados.

1. — Cuando le he hablado de perspectiva, he considerado que todo cuerpo sólido estaba situado sobre el plano de tierra. Dicho plano termina en la que consideramos línea del horizonte. Consecuentemente, todos los planos de un cuerpo proyectan sus líneas de fuga hacia el horizonte, hacia un punto que llamamos punto de fuga. ¿Recuerda usted todo eso? Pues cuando pasamos al mundo real y tratamos del dibujo al natural, la perspeciva y sus leyes mantienen sus exigencias. También ahora existe un horizonte a la altura de nuestros ojos, y también ahora las líneas del plano de tierra y las que son paralelas a éste se proyectan hacia un punto de fuga.

Pero tan pronto como se presenta un plano inclinado, vienen nuevos problemas que resolver. La perspectiva de los planos tiene otra dominante: existe un *falso horizonte,* donde convergen las líneas de todo plano inclinado, y que estará por debajo del real si es descendente, y por encima si es ascendente. Puesto que en el apunte que vamos a estudiar el plano descendente aparece en primer término, empezaremos analizando éste.

Para corregir de perspectiva ese apunte, lo primero que debe hacer es establecer la lína de horizonte *real;* luego, el punto donde coinciden, por debajo de ese horizonte, las líneas convergentes que determinan la inclinación descendente del plano. Al punto de fuga lo llamaremos punto A, para entendernos, y punto B al que establece el *falso horizonte.* Fíjese en la ilustración, por favor. Y observe — compruébelo sobre el papel — que ambos puntos son perpendiculares entre sí. Fíjese, además, en un detalle que tiene su importancia. Si ese punto sube o baja en relación a la línea de horizonte, la inclinación del plano descendente será menor o mayor. Más alto, menor inclinación; más bajo, mayor...

A continuación trazaré una línea a sentimiento que más o menos determine la altura de la hilera de casas de la izquierda en relación con la inclinación o pendiente de la calle. De este modo, fíjese que evita el que algún edificio pueda resultar desproporcionado en relación

con los demás y con su lejanía respecto al primer término. Porque, como es natural, la hilera de casas va disminuyendo de altura, en relación siempre con el punto B.

Bien; lista la primera parte, pasemos a la segunda: la corrección de la perspectiva de los diversos planos de nuestro apunte. Trace, pues, las líneas de fuga correspondientes a cada uno de los planos, de modo que coincidan con el punto A (punto de fuga real situado en el horizonte verdadero). Fíjese en el detalle de que, puesto que no están situadas en realidad en un mismo plano, cada superficie presenta una perspectiva distinta: a medida que el plano inclinado desciende, las casas nos muestran mejor sus tejados, cuando están por debajo del horizonte real, y a la inversa si están por encima de éste.

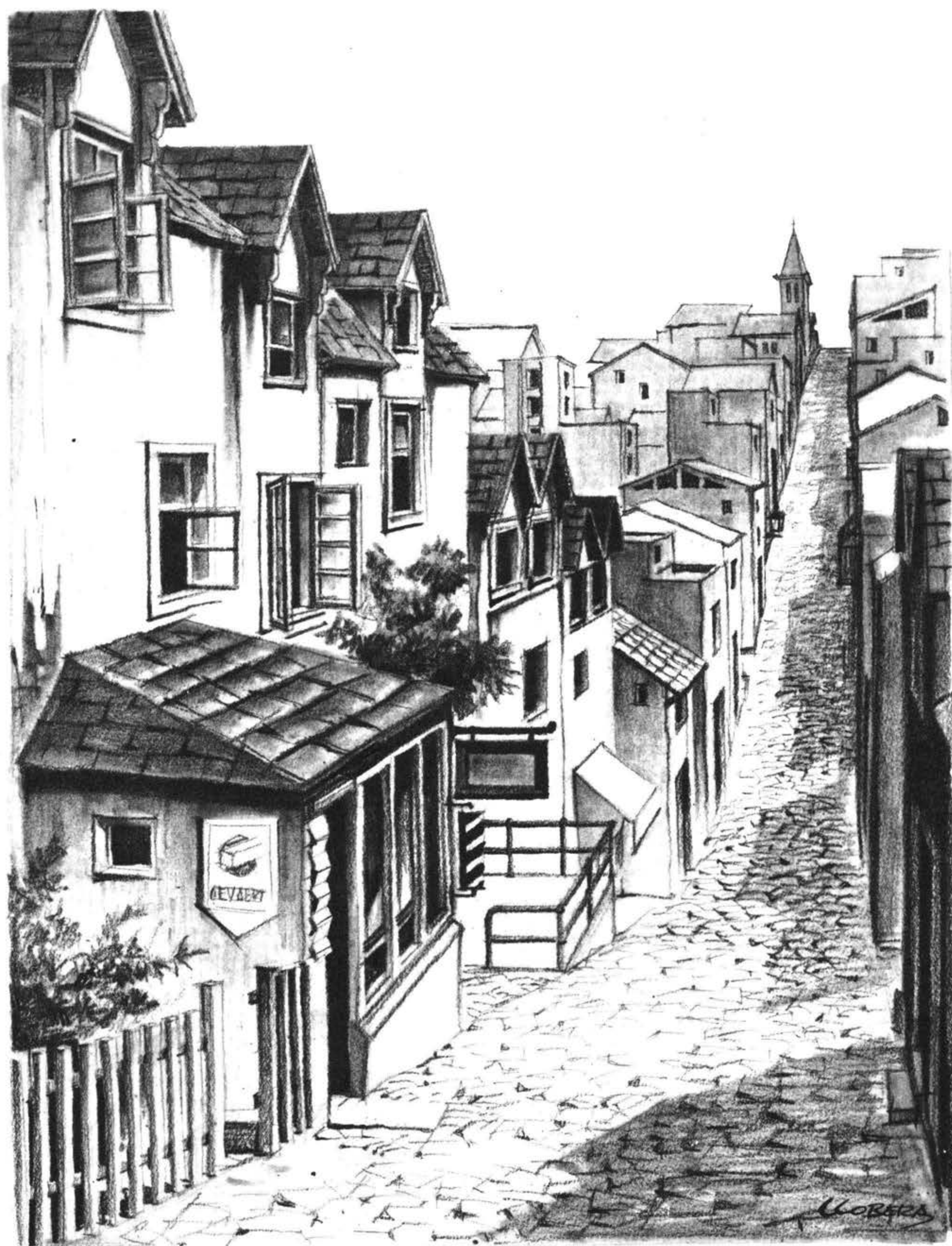
Las líneas trazadas hasta ahora nos bastan para resolver la papeleta.

2. — Cuando el plano inclinado es ascendente la teoría es la misma, sólo que en este caso el punto de fuga falso (punto C) está por encima del horizonte real. Se trata de prolongar hasta ese punto las líneas que establecen el plano ascendente. Luego, prolongan hacia el punto de fuga verdadero (punto A) las líneas correspondientes a cada uno de los planos. También ahora ha de recurrir a una línea auxiliar para determinar la altura de los edificios... y seguir el mismo proceso de antes para corregir la inclinación de los planos y la perspectiva de los mismos. Fíjese, por ejemplo, en la torre en la parte superior de la cuesta: es muy acusada su perspectiva, ¿verdad? Sin embargo, así debe ser.

Como consejo final, aplicable a este trabajo, le diré que es preciso tener cuidado al determinar los anchos de los edificios. Es tan acusado el efecto de perspectiva, que una leve equivocación produciría el efecto de haber dibujado un edificio anchísimo, cuando en realidad no es así; cada casa debe tener un ancho adecuado, que se irá reduciendo a medida que nos alejamos hacia el horizonte. ¿De acuerdo?

MEDIOS Y TECNICA A EMPLEAR

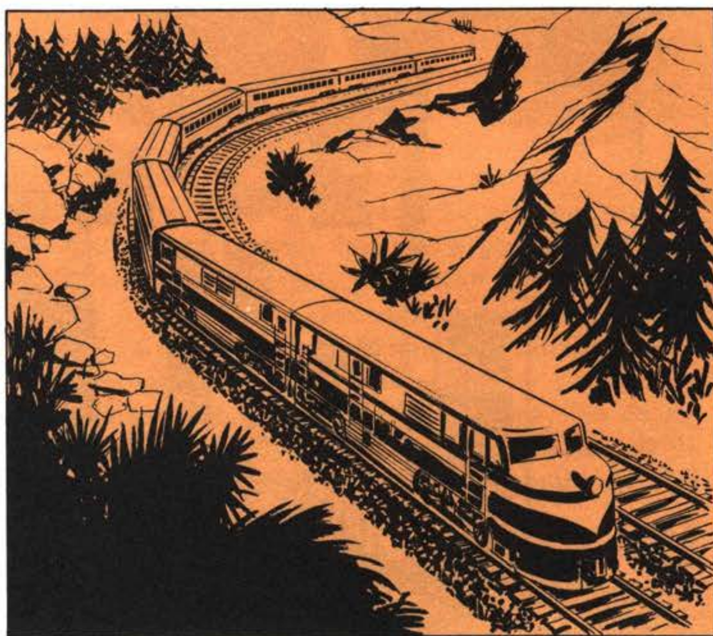
Para este original he empleado un papel ligeramente satinado, de trama poco destacada. En cuanto a lápiz, uno del número uno, puesto que pretendía conseguir un efecto más bien de tipo lineal. Observe las aplicaciones de difumino y las escasas manchas de gris, para entonar el conjunto. Precisamente para huir de los defectos dramáticos he prescindido de dar demasiadas sombras y tonos a este original. Es de un estilo más simple, claro. El predominio de la masa tonal blanca pone de manifiesto que esa calle no corresponde a un pueblo rústico, sino más bien a una villa de montaña cuidada y cuyos moradores son gente acomodada. También el tratamiento debe ayudar a producir esa impresión...


GEVAERT
LLOBERA

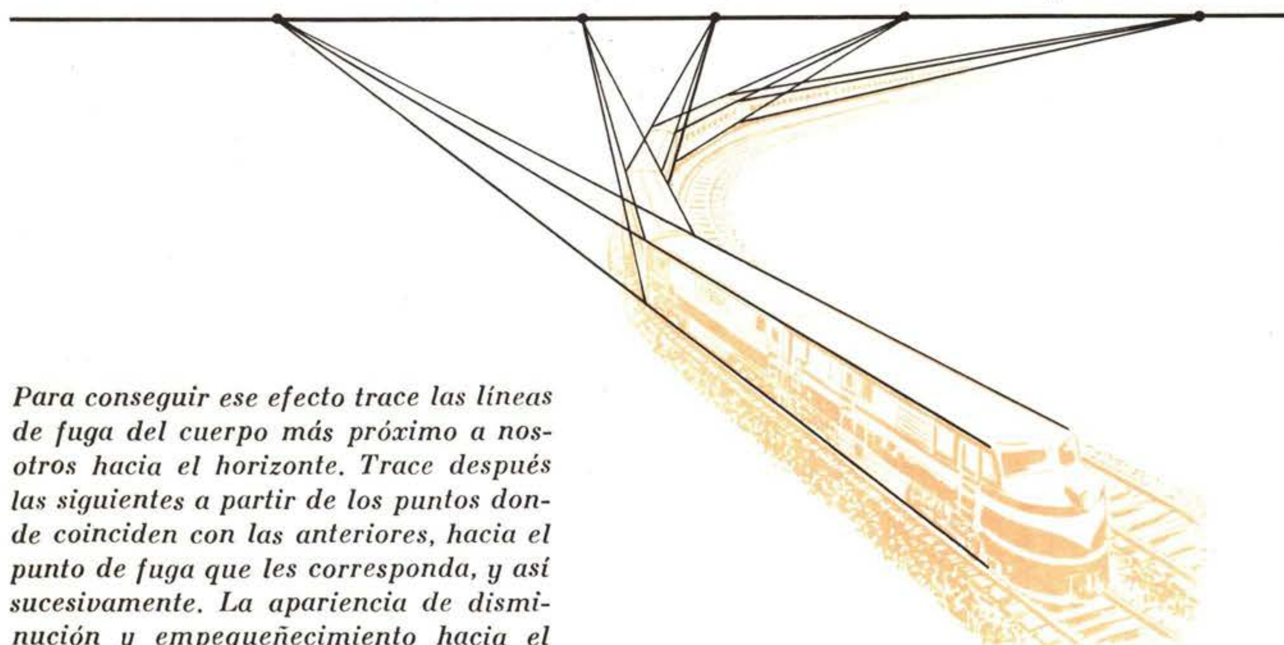
Variaciones en la perspectiva

El caso de los planos inclinados nos trae de la mano otro caso: El de las líneas o cuerpos que se estrechan en dirección al horizonte sin seguir una línea recta. Tal sucede, por ejemplo, con una carretera con curvas, o con un tren dibujado en el momento de tomar una curva. Fíjese que en este último caso cada vagón es una caja cuyas aristas principales son rectas. Sin embargo, los vemos sobre una curva y, a los ojos, esa serie de rectas deben producir el efecto de una curva a su vez.

Estudiemos este caso particular, pues suele presentarse a menudo y vale la pena estar preparados para resolver sus diversas variantes.



Para corregir los posibles defectos en la perspectiva en un dibujo de este tipo debe tener presentes dos cosas: que linealmente las paralelas —los coches forman paralelas— convergen cada par en un punto propio de fuga en el mismo horizonte, y que a pesar de la curva, la disminución hacia el punto de fuga debe mantenerse.

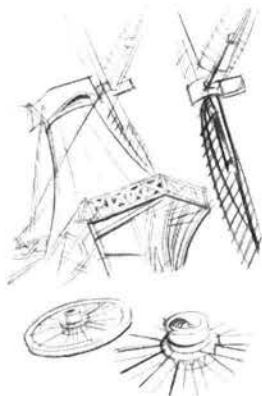


Para conseguir ese efecto trace las líneas de fuga del cuerpo más próximo a nosotros hacia el horizonte. Trace después las siguientes a partir de los puntos donde coinciden con las anteriores, hacia el punto de fuga que les corresponda, y así sucesivamente. La apariencia de disminución y empequeñecimiento hacia el horizonte se mantendrá como es debido.

Apunte número tres: EL MOLINO

Quedan pocos molinos por estos mundos de Dios. Por eso quizá son temas agraciados para los dibujantes y fotógrafos. Molinos de la Mancha; molinos de Holanda... perspectivas sorprendentes, llamadas de atención para quien sabe ver.

En el apunte que tomé hace algún tiempo de uno de esos molinos observo ahora algunos aspectos que se prestan a un comentario, a una enseñanza para usted. Tenemos, en primer lugar, una serie de perspectivas independientes del horizonte: el propio cuerpo del molino, a rueda caída a un lado... Y, además, un plano inclinado descendente —parte del camino— que no vemos porque nos lo impide el cambio de rasante; pero las casas de la derecha nos lo indican. Vale la pena examinar a fondo ese tema. Siga, pues, mis pasos a través de



DESARROLLO N.° 3 — LECCION 6.ª

Desarrollo de perspectivas independientes del horizonte.

1. — Aunque acabo de anotar "perspectivas independientes del horizonte", cuidado. Voy a corregir la perspectiva de los elementos que componen este apunte y, en cierto modo, también necesito la línea de horizonte y un punto de vista. ¿Por donde le parece que empecemos? Yo creo que, por asociación de ideas, es preferible empezar por la corrección de la perspectiva de las casas de la derecha. En ese caso sí que necesitamos la línea de horizonte, porque a pesar del plano inclinado descendente —fuera de nuestro campo de visión— usted sabe que las líneas que delimitan por su parte superior los edificios fugan hacia el horizonte, hacia el punto de fuga correspondiente. Puesto que sólo vemos tres edificios, no nos preocupemos de aquella otra línea auxiliar que en el apunte de la calle de pueblo nos sirvió para delimitar la altura media de los edificios. En esta ocasión la determinaré a sentimiento.

Tampoco la ligera curvatura del camino de primer término precisa de la perspectiva. Trace, pues, las líneas iniciales que han de servirle después de guía para realizar el dibujo definitivo, y continuemos.

Empezaré dibujando los tejados de las casas, sus ventanas, la escalera... Seguiré por el camino y, a continuación, indicaré en el papel las líneas que delimitan los montes del fondo. Y dibujaré esa vegetación que crece a los lados del camino. Luego, una vez esbozados los temas secundarios, me ocuparé del molino. Sí; veamos qué ocurre.

2. — Fíjese en la rueda de primer término. Observe que dada su inclinación en relación al plano de tierra ideal, no es posible encajarla y ponerla en perspectiva en relación a la línea de horizonte real. Luego, como de costumbre, trazaré la línea que delimitará la rueda. Y a continuar ahora con el molino propiamente dicho.

Tampoco esa construcción está en relación vertical con el plano de tierra. Su estado vetusto, esa inclinación, esa caída hacia atrás, me obligan a prescindir del horizonte real y establecer unas líneas de perspectiva completamente imaginarias: unas que coincidan en un punto, formando una especie de pirámide exagonal; otra, ovular, para indicar la base de esa pirámide; finalmente, unas líneas que señalen la orientación de las aspas. Y ya estamos en disposición de dar forma a ese molino...

Todas las líneas auxiliares que acabo de trazar son el cañamazo sobre el que he corregido y perfeccionado mi apunte. Antes he dedicado mi atención a la parte derecha del original: las casas, el camino, el fondo... Ahora me ocuparé de la parte principal del tema: Daré forma a la rueda, a esas maderas que aparecen como despojos a un lado y, en seguida, iré dibujando esa base del molino que las inclemencias del tiempo y la desidia de los hombres han convertido en casi una ruina. La pirámide que tracé antes para establecer la perspectiva del cuerpo del molino me ayuda ahora a dibujar éste. Esas líneas ligeramente curvadas las trazo por el interior de aquéllas. Así voy dándole forma. En cuanto a las aspas, tanto la superior como la inferior las dibujaré más largas que la que aparece en el centro. De este modo consigo ese efecto de perspectiva que nos dará la sensación de alejamiento en dicha aspa.

Y ya me es posible ir completando el dibujo, trabajando con el lápiz para obtener esa gradación de tonos, de luces y sombras, que puede apreciarse en el dibujo ya terminado de la página siguiente.

MEDIOS Y TÉCNICA A EMPLEAR

Para la realización de este original he empleado un papel con algo más de trama que para el caso anterior. Y, además, fíjese bien, he empleado dos tipos de lápiz: uno duro, para el fondo, y otro más blando para los primeros términos, concretamente el molino. Así he conseguido un mayor contraste tonal, destacando así, por tonalidad, el molino de ese fondo de montañas que complementan el dibujo. Al emplear dos tipos de lápiz se consigue un efecto determinado: evitar por lo menos la confusión de términos. De este modo, por mucho que nos equivoquemos, la propia dureza del lápiz impide que el tono con que dibujemos el fondo adquiera una preponderancia no deseable.

Fíjese en un detalle que tiene su importancia: he empleado un trazo uniforme para dar forma y tono al molino. He evitado, pues, que los trazos del lápiz tuvieran una dirección determinada.



También el aire tiene cuerpo

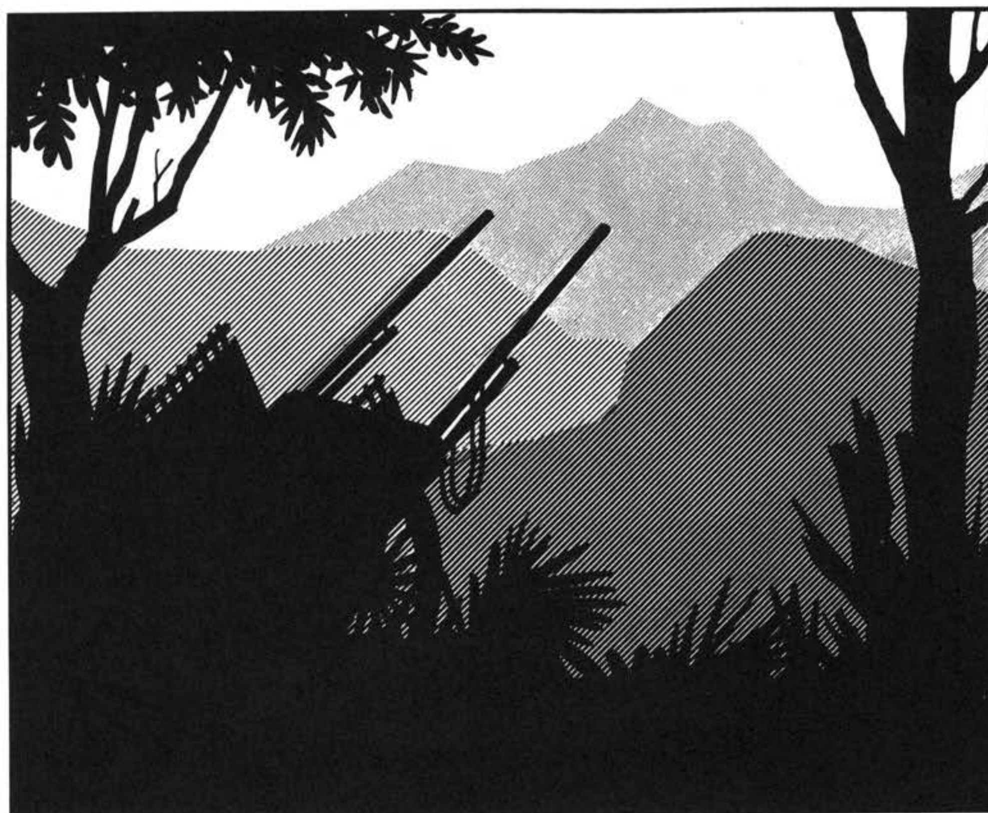
¿Ha tenido alguna vez a mano papel celofán? Si es así, recuerde que una sola hoja es totalmente transparente. Pero si va añadiendo hoja tras hoja, esa transparencia desaparece y el celofán adquiere un tono lechoso en conjunto.

Bien; bastan los ojos para comprobar que un poco de agua parece totalmente transparente. Y, sin embargo, sabemos que tan pronto como el volumen de ese agua aumenta, el agua adquiere color.

Exactamente igual sucede con el aire. ¿Por qué lo vemos azul? Simplemente, porque ese conjunto gaseoso, totalmente transparente alrededor nuestro a poca distancia, *también es un cuerpo*. Sólo la *distancia* nos permite comprobarlo, ver que tiene un tono... Y esa distancia es un elemento más a tener en cuenta cuando se dibuja. Del mismo modo que cuando contemplamos un paisaje vemos que el aire difumina los términos, modifica el tono propio de las cosas, al dibujar debemos registrar ese efecto, considerar que la lejanía es una serie de telones de celofán que van separando los términos.

El dibujante y el pintor saben esto y sacan partido artístico de ese cuerpo llamado *aire*. Cuando se habla de atmósfera en un cuadro; de ambiente, es porque el artista ha sabido captar esos matices difíciles, inaprehensibles, que, como un cuerpo más, forman parte de la naturaleza.

Es preciso que al dibujar el lápiz registre esa gradación de tonos y *separe* los términos. Es preciso recordar en todo momento que la atmósfera es un elemento más del conjunto Y no sólo por lo que se refiere al paisaje... También influye en otros temas, siempre que haya términos alejados, siempre que un primer término destaque sobre los demás. De ahí la importancia de dar vigor al primer término para ayudar a que resalte sobre el fondo.



La gradación tonal de los diversos términos en un tema es cuestión importante siempre. Sólo así daremos sensación de lejanía y de alejamiento.

Apunte número cuatro: EL PUERTO

¡Qué tentador y sugestivo es ese tema! Los pintores llaman "marinas" a cualquiera de esos cuadros donde aparece siquiera un poco el mar. Y si uno habita cerca de él, no hay duda de que en su producción artística hallaremos un tema marino. Esos rincones portuarios; esos mástiles y esas cuerdas; esas velas tendidas al viento... Esa agua ora azul ora verde, plácida o encrespada, espejo a veces de mil luces distintas, tienta al artista, le seduce y le obliga a entregarse a su encanto.

Si usted vive próximo al mar, a un viejo puerto de pescadores, a un muelle patinado por los años, tiene ahora le oportunidad de practicar mediante miles de apuntes, buscando y hallando tema en cualquier rincón, con cualquier perspectiva, bajo cualquier iluminación... Pero yo le recomiendo que madrugue usted y contemple ese puerto a la pálida, gris, húmeda luz de la primera hora y siga el nacimiento del día para gozar de un espectáculo único, fuente maravillosa de inspiración para el artista capaz.

Es lo que yo — y tantos y tantos otros antes — he intentado y algunas veces conseguido. Veamos ahora qué tal lo hace usted inspirándose en ese apunte. Para ello siga el proceso que le dicto en la



DESARROLLO N.º 4 — LECCION 6.ª

Desarrollo de un tema marino con reflejos y problemas de perspectiva

1. — Trace primero, como líneas de referencia, la que delimita cada uno de los atracaderos. Siga por las barcas de primer término, trazando un rectángulo para cada una de ellas, de modo que indique ya la inclinación natural de cada una, provocada por el movimiento del agua. Observe que esos rectángulos aparecen ligeramente curvados, para facilitar el encajado de cada barca. Luego, otras líneas auxiliares me permitirán determinar los puntos importantes de la proa y la popa de cada una.

Fíjese ahora en el vaporcito. Debido a mi punto de vista, no me es posible ver la cubierta entera; veo sólo una parte, correspondiente a la popa. La proa resulta algo más alta; por tal motivo, me veo forzado a dibujar otro rectángulo para encajar la cubierta. También será ligeramente curva, y los puntos de referencia de proa y popa son así fáciles de determinar, pese a los efectos de la perspectiva.

El vapor, cuya mole imponente sirve de fondo a la composición, es el que menos problemas ofrece. Fíjese en que he dibujado dos series de paralelas que fugan fuera del papel. Debido a la altura, las líneas superiores que delimitan la borda revelan una inclinación determinada, en tanto que las inferiores — exactamente al nivel del agua — sólo muestran una pequeña parte. Cosas de la perspectiva, amigo.

2. — Voy ahora a estudiar ese otro tipo de reflejo que ofrece el tema marino que estamos analizando. Hasta ahora le he hablado de sombras proyectadas y de reflejos producidos por la luz sobre los cuerpos. Bien; el caso de hoy es distinto. Todo cuerpo que flote sobre el agua proyecta en la superficie de ésta su propia imagen. El agua es un a modo de espejo; los cuerpos se reflejan en su superficie. Por consiguiente, nos hallamos ahora en ese caso. ¿Y qué es lo que ocurre? En primer lugar, que las leyes de la perspectiva deben regir también ese reflejo o proyección. O sea: la proyección sobre el agua de un cuerpo tendrá líneas

de fuga que coincidirán en el horizonte exactamente en el punto de fuga del cuerpo mismo.

Fíjese en las líneas auxiliares que he trazado en ese cuadro para determinar la imagen reflejada. Observe que las líneas que he trazado a partir de la línea del "plano de tierra" — la superficie del agua, en este caso — para delimitar la *masa* del reflejo del vapor nos muestran lo que sería la cubierta *si la viésemos en este plano*. No se trata de dibujar un desdoblamiento de las líneas superiores por debajo de la línea de flotación o plano de tierra, no; se trata de captar lo que "ve" la superficie del agua, que nunca es exactamente igual que lo que nosotros vemos desde nuestro punto de vista.

Fíjese ahora en la proyección sobre el agua del reflejo producido por el cuerpo del vaporcito. Fíjese en las líneas de fuga. Fíjese en que nosotros vemos parte de la cubierta de esa embarcación; pero no la "ve" la superficie del agua: no puede reflejarla, por consiguiente. Ahí está el quid de la cuestión. Si usted intentara reproducir sobre el agua lo que usted ve sobre ella resultaría una aberración. El desdoblamiento no es posible.

Para establecer las líneas de fuga de la proyección de un cuerpo sobre el agua debe usted partir de una línea base: la que parte o divide exactamente por la mitad, y precisamente sobre el plano de tierra, el cuerpo flotante en el agua. No la línea de flotación del costado de la nave que estamos viendo, sino una línea, en ese mismo plano — recuerde que la superficie del agua hace las veces de plano de tierra —, que partiendo de un extremo fuga hacia el horizonte, hacia el mismo punto de fuga de las líneas básicas de ese cuerpo. ¿Comprendido?

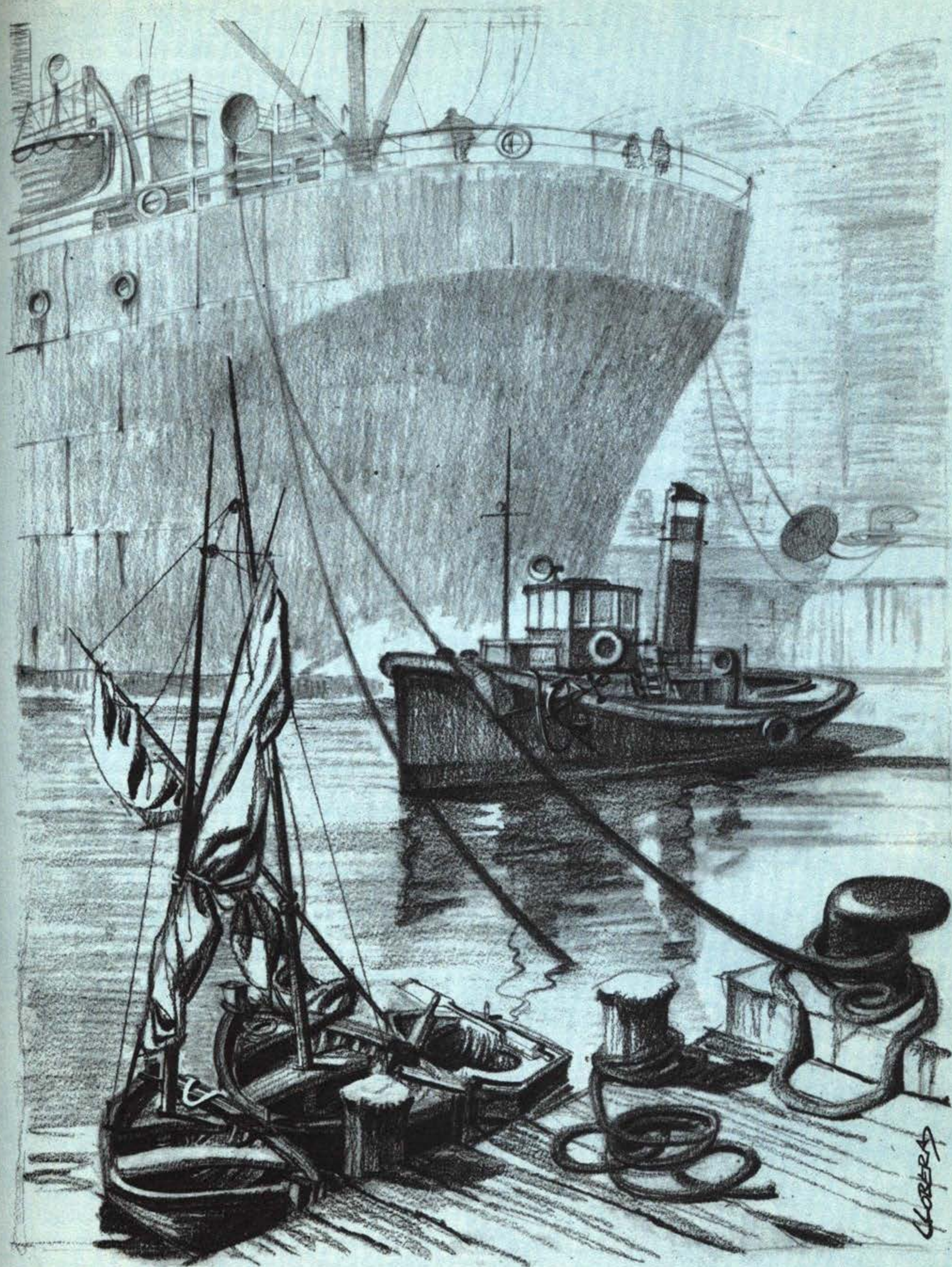
Recuerde, finalmente, que esos cuerpos, además de sus reflejos sobre el agua quieta, tienen también *sombra*, y que la perspectiva de ésta se rige por las leyes estudiadas anteriormente.

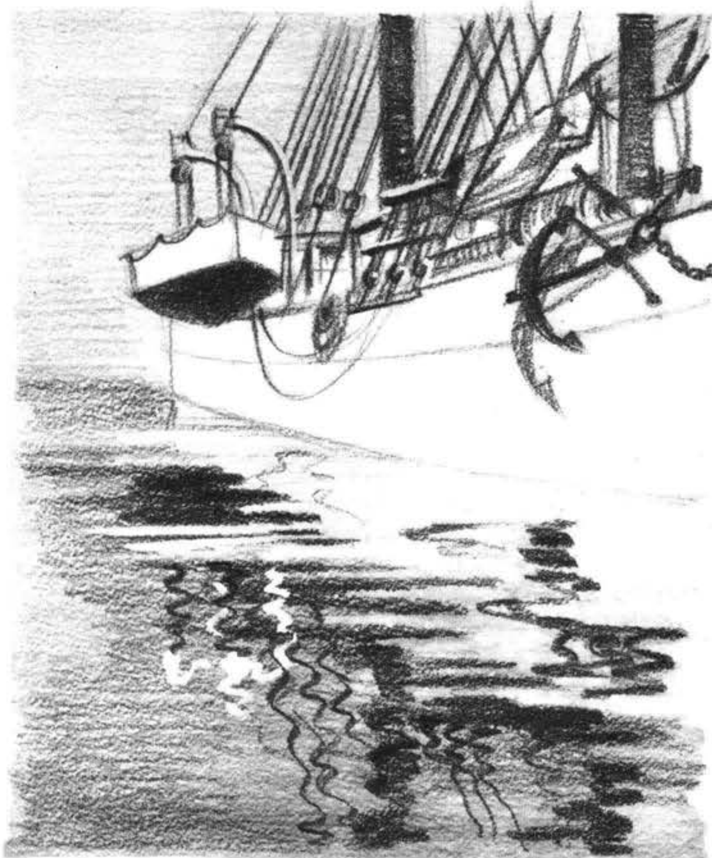
MEDIOS Y TÉCNICA A EMPLEAR

Para este original he empleado un papel más bien satinado, de poca trama. Eso sí, para lograr ese efecto de planos en gradación he utilizado lápices de distinta dureza; he creído que un tema como ése, que pretende reflejar un ambiente marino con esa niebla y esa atmósfera gris características de los grandes puertos a primeras horas de la mañana, se prestaba a jugar con lo que da de sí cada tipo de lápiz. Se corría el riesgo de que la enorme masa del buque del fondo adquiriera una preponderancia que no me convenía: hubiera desbancado totalmente a los primeros términos, malogrando el dibujo.

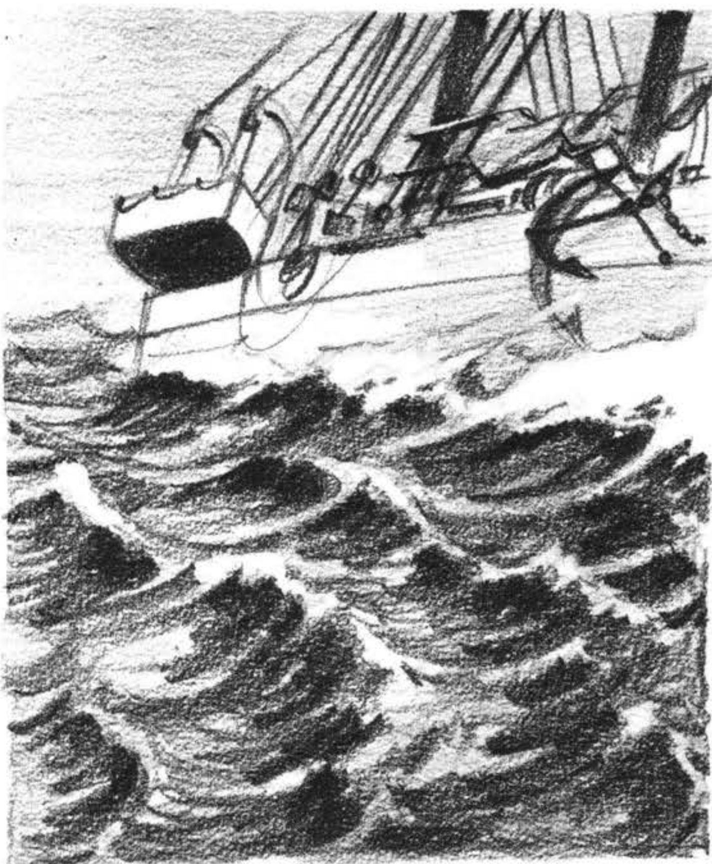
Ahora, ese casco no es más que una masa gris casi uniforme. Su tratamiento me permite utilizarlo com telón de fondo. Y un lápiz más blando, empleado para tratar el vaporcito, hace que éste resalte debidamente. Igual ocurre con las barcas al pie del dibujo.

Mucho cuidado con los reflejos proyectados, con las luces y las sombras, y con los reflejos de la luz — en la práctica, del propio cielo — sobre la superficie del agua. Son detalles; pero los detalles dan valor a un tema, cualquiera que éste sea. Lo cual no quiere decir que sea usted detallista y minucioso, sino simplemente que tenga en cuenta todos los factores...


LLOBERA



Lo que acabo de explicar en relación con la perspectiva es fundamental. Pero dado el caso que la superficie del agua no es una superficie quieta, es preciso que la mano del artista intervenga y cree esa impresión de movilidad necesaria para dar realismo al tema. Tenía usted, en el anterior ejemplo, un claro predominio de las masas oscuras, grises. Ahora predomina una masa clara... A la vez que consideramos la perspectiva de todos los elementos, fíjese cómo he resuelto el reflejo de la imagen, de forma que dé impresión de movimiento: el bote colgante, las jarcias, el ancla, el costado de la nave tienen su correspondiente reflejo movedizo sobre el agua. Y no a capricho, sino siguiendo unas líneas sinuosas dentro de su correspondiente perspectiva y de modo que sigan el convencional movimiento del agua...



Agua turbulenta, tempestuosa. Ya no hay reflejo posible, pues éste sólo tiene efecto sobre aguas más o menos tranquilas. Ahora lo que importa es fijarse en el tratamiento que he dado al agua, al oleaje. Observe cómo se conserva la dirección del viento y cómo el lápiz da forma a las olas hasta hacerlas estallar en espuma. Aunque no lo parezca resulta difícil resolver la papeleta de un oleaje encrespado. Pruébelo y verá. Es precisa mucha observación e, incluso, la ayuda de la cámara fotográfica o, por lo menos, de fotografías que capten ese movimiento arrítmico, intenso y vital del agua en días de viento. Y luego, mucha práctica, hasta que la muñeca y el lápiz sean capaces de trabajar con soltura y naturalidad. Sólo así es posible conseguir el necesario realismo en temas como éste.

A veces, un boceto no sirve como punto de partida del original, sino como idea base para un nuevo tema...

EL PROCESO DE TRANSFORMACION

(Apunte número cinco: CALLE ANTIGUA)

Son muchas las puertas que la imaginación abre al dibujante si éste sabe franquearlas con decisión y seguridad en sí mismo. Son muchas las formas de que la imaginación venga en nuestra ayuda.

Hoy voy a anticiparle una de esas formas de hacer que la imaginación rinda beneficios. Voy a hablarle de cómo convertir un tema ambiental cualquiera de aquellos que le rodeen en un tema completamente distinto. Voy a hablarle de ese proceso de transformación. Para ello se precisa...

Documentación de archivo

Sin perjuicio de que en su día le hable con detenimiento de este tema, empiece ya a guardar recortes. ¿Qué clase de recortes?, me preguntará usted. Y yo tendría que decirle: No, desde luego, retratos de futbolistas o de artistas de cine... aunque a veces sí, para ir haciendo acopio de tipos humanos. Los recortes han de ser seleccionados por su *contenido*, nunca por su interés anecdótico, pues éste pasa y, en todo caso, su archivo corresponde a otras profesiones, el periodismo, por ejemplo.

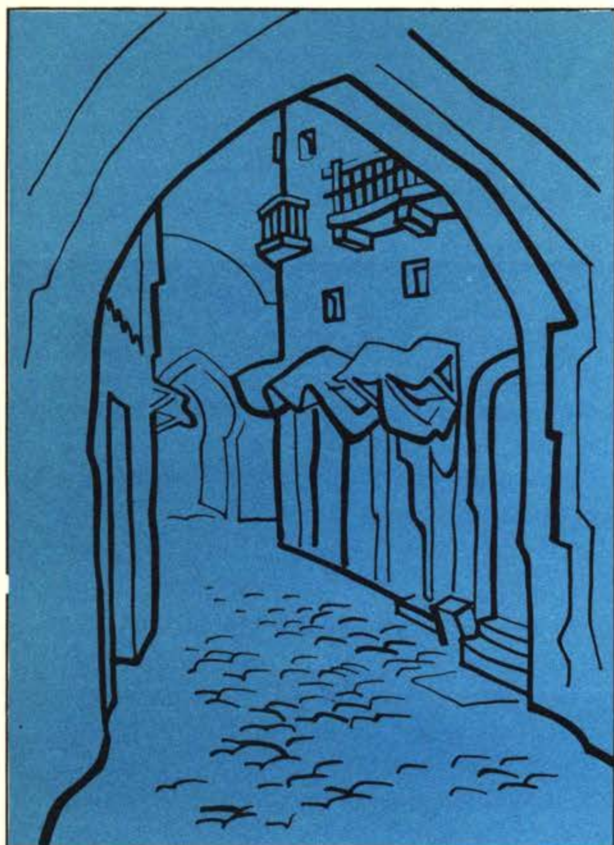
El recorte puede sugerirle expresiones, efectos de luz y sombra, impresión de movimiento, estilos arquitectónicos, vestuario característico de una época... tantas y tantas cosas que sería imposible enumerar aquí, y que pueden serle precisas en un momento determinado.

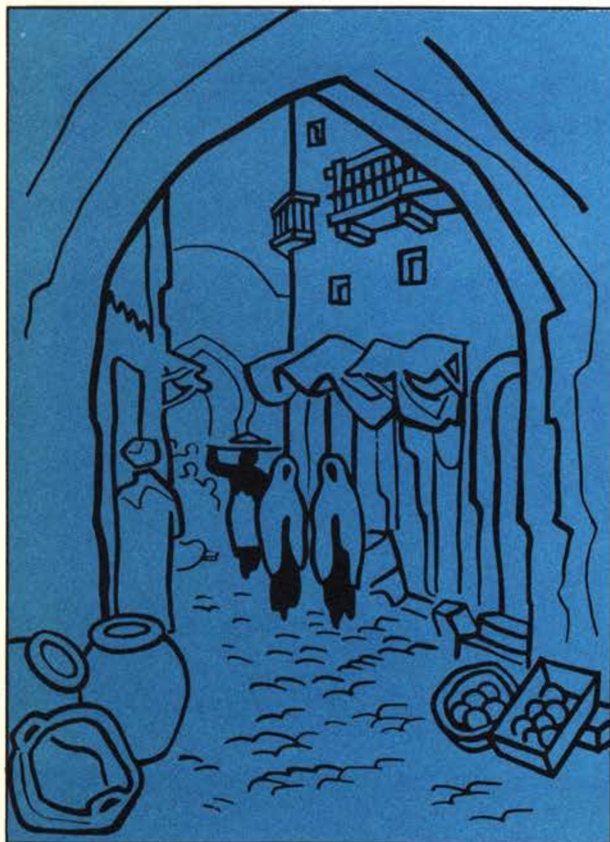
Consulta de archivo

Antes le he dicho que no podíamos encerrar al dibujante en los límites estrechos del lugar donde vive, y que es la imaginación la que abre nuevas puertas para su arte. Cierto. Pero ¿en qué se inspira la imaginación? Yo recordaré unas pocas caras de las personas con las que me cruzo en la calle; recordaré unos tipos, unos ambientes que mis ojos han visto en un momento determinado de mi vida...

Sin embargo, mis ojos no bastan. ¿Por qué, pues, no valerme de los ojos de los demás? Si yo preciso dibujar algo relacionado con África, un tema marroquí, por ejemplo, ¿debo ir a Marruecos para ambientarme? Yo he leído algo, he visto fotografías y películas, y tengo una idea más o menos ajustada a la realidad. Pero si cierro los ojos ante un papel en blanco y trato de evocar un ambiente típico marroquí, fracasaré quizá... Por eso consulto mi archivo.







Con mis ideas vagas esbozo un apunte inspirándome en un ambiente de la población donde vivo. O quizá aprovecho algún dibujo mío, como el de la página anterior, y lo *visto* con nuevos ropajes ambientales. Así:

Primer paso: la arquitectura. — Mi preocupación inicial es *transformar* ese arco de calle típica antigua en un arco moruno. Y no sólo eso: también los detalles ornamentales —balcones, entradas, accesorios de las tiendas— deben ser convertidos a su vez en detalles que ambienten el dibujo. Compare el original terminado con el otro original primitivo y verá cómo, sin variar para nada lo fundamental —el plan tonal, ese contraluz que predomina—, el nuevo dibujo adquiere personalidad propia.

Segundo paso: la ambientación. — En ese dibujo aparece alguna figura —tema no tratado todavía— y también este aspecto del mismo requiere un proceso de transformación. Fíjese cómo he aprovechado los mismos efectos de luz conseguidos ya en el dibujo primitivo para trasladarlos al nuevo y definitivo. La documentación de archivo me permite proporcionar a las figuras aquellos detalles necesarios para dar realismo al asunto. Sin embargo, el proceso de transformación continúa conservando como base la del dibujo anterior.

MEDIOS Y TECNICA A EMPLEAR

Puesto que se trata de un tema a contraluz, el contraste entre luz y sombra debe estar bien acusado. Mucho más que el dibujo anterior, puesto que así ayudaremos a ambientar el tema. Uno se imagina que en Marruecos el sol ha de iluminar más intensamente y que, por tanto, las sombras serán más fuertes. Un lápiz blando nos permitirá obtener esos efectos.


LLOBERA

... ...

...y uno cierra su bloc de apuntes prometiéndose que día tras día continuará con su afán. Porque del más pequeño detalle puede salir la gran obra de mañana.

Para que esos apuntes tengan utilidad práctica es preciso emplearlos para practicar, para documentarse, para acostumbrarse a dibujar cualquier cosa que se nos presente. Lo mismo da que se trate de piedras que de hojas de árbol. No todas las piedras son iguales, ni todas las hojas idénticas. Y no sólo eso: también la luz influye en cada uno de los cuerpos que vemos y puede que sea ella la que más precisión tengamos de captar.

Un mismo tema visto a horas distintas y a la vez con puntos de vista diferentes; un estudio desmenuzado de cada detalle característico; uno de esos detalles considerado como tema principal... en eso consiste la práctica del dibujo del natural.

No quiera nunca abarcar en un dibujo todo lo que ven sus ojos. Seleccione y sepa elegir un motivo entre los centenares que vea a la vez; eso saldrá ganando su dibujo. Y no tenga miedo a la sencillez, a la simplicidad, sino todo lo contrario: ellas son la base de todo buen dibujo.



¿Y EL "DIBUJO COMO OFICIO"?

Hoy descansaremos. He tratado un tema que entra de lleno en el campo del aficionado puro, como es el dibujo del natural, y eso del "oficio" suena un poco a mercantilizar el Arte ¿verdad? Por si fuera poco, hay una razón de peso: el dibujo a lápiz tiene una aplicación profesional limitada a casos particulares y no hay forma de aplicar esos "consejos de oficio" que quedan todavía por contarle a usted. Una vez estudiemos nuevos aspectos del dibujo y de la técnica de dibujante volveré a contarle experiencias, trucos profesionales y recursos de estudio que indudablemente han de serle útiles. ¡Hasta entonces!

apuntes para una

HISTORIA DEL ARTE

5.-El artista etrusco

Parece ser que las tierras que baña el Mediterráneo deben su vitalidad humana a sucesivas invasiones procedentes de lo que se ha dado en llamar Asia Menor, es decir, las comarcas que hoy ocupan Turquía, Siria, etc.

Algunos pueblos formaron pronto una unidad nacional bien caracterizada. Tal es el caso de los egipcios, que como ya vimos se encerraron en sí mismos y no dieron un paso más allá de lo que sus creencias les permitían. Un pueblo que, aunque alcanzó notables progresos en algunas ciencias, no supo o no pudo transmitirlas a sus vecinos.

También los griegos puede decirse que formaron una unidad nacional, aun cuando de distinto orden. Los griegos se revelaron más *individualistas,* muchísimo menos fáciles de contentar que los egipcios; ese individualismo les impelió a no reconocer otro poder que el que ellos mismos consentían, y de ahí el nacimiento de esas pequeñas repúblicas no mayores que una ciudad y su contorno, donde la retórica y la dialéctica eran un deporte y una demostración de capacidad intelectual y pública.

Los griegos consideraban *bárbaros* a quienes habitaban más allá de los confines de sus tierras. Esos bárbaros provenientes del Asia Menor alcanzaron la península italiana y la habitaron en la parte que hoy se conoce por Toscana. Son los llamados etruscos; y si bien se observa bastante influencia griega en sus realizaciones, tanto su religión como sus costumbres tienen características propias.

Los etruscos, alegres y amantes de los placeres, gastaron su riqueza en embellecerse a sí mismos. Pinturas y trabajos artísticos en arcilla, oro y bronce se prodigan en sus casas y en sus tumbas.

Casi todo lo que queda de los etruscos fue recogido de sus tumbas, donde los artistas reproducían su mundo real, demostrando vívidamente su creencia de que la muerte es sólo una continuación de la vida. Pintaban en las paredes de las cámaras funerarias escenas festivas de banquetes y juegos deportivos, con músicos, sirvientes y animales favoritos.

Se acumulaba en la tumba todo aquello que es necesario en la vida terrena: cerámica, muebles, joyas, armaduras. En los mitos, símbolos y diseños que enriquecen el arte etrusco, pueden verse influencias provenientes de la cultura griega y de otras con las cuales los etruscos establecieron contacto a través del comercio y la guerra.

Hay cierto parecido, en efecto, entre las estatuas y figuras moldeadas por los etruscos y el arte de





la Grecia primitiva o arcaica. El artista etrusco emplea la arcilla, no obstante, incluso para la alta escultura, cosa que no hacía el griego. Tiene, además, un vivo sentido del realismo y una tendencia muy acusada hacia el retrato, en el cual se adelantaron a los propios griegos.

Los etruscos edificaron templos a sus dioses. Su construcción estaba colocada sobre un alto basamento y poseía un pórtico vasto y profundo, sobre la fachada. La mayoría eran de madera, con revestimientos de tierra cocida pintada, como en la Grecia arcaica.

La religión etrusca, al parecer, es algo extraña, poblada de monstruos... Los etruscos practican la adivinación por el examen de las entrañas de las víctimas, como se hacía en Mesopotamia. Y cavan tumbas subterráneas para sus muertos, en las que se han hallado numerosos sarcófagos de tierra cocida.

Los etruscos fueron hábiles trabajadores del metal. Se conservan muchísimos de esos bronces, que llegaron a muy apartados lugares, como las tierras rusas e Inglaterra, cuatrocientos cincuenta años antes de Jesucristo... Candelabros, herramientos, espejos, vasos y figurillas de toda forma se pusieron tan de moda que los romanos las coleccionaban años después, cuando ya Etruria estaba en decadencia.

El artista etrusco nos ha legado obras que parecen recién moldeadas por el más audaz de los artistas surrealistas de nuestros días. Hay, por ejemplo, un guerrero haciendo la acción de arrojar la lanza moldeado en una línea curvada que adornaría y sería una nota de originalidad puesto sobre la más audaz de las mesas de estilo funcional. ¿Y ese jarro decorado que se conserva en el Louvre, en forma de pato, con un desnudo sobre plumas? Fué moldeado en el año 300 antes de Jesucristo y cualquiera diría que acaba de salir de la tienda más *chic* de la ciudad.

Claro que al lado de estas originalidades que revelan el sentido artístico quizá un poco humorístico del etrusco, tenemos la obra formal y sobria que decoraba sus templos y tumbas: los sarcófagos, las pinturas, las figuras como ese «sátiro que rapta a una doncella», realizado cerca de 480 años antes de Jesucristo, y que se cree eran ornamentos para decorar los extremos de las vigas de los templos.

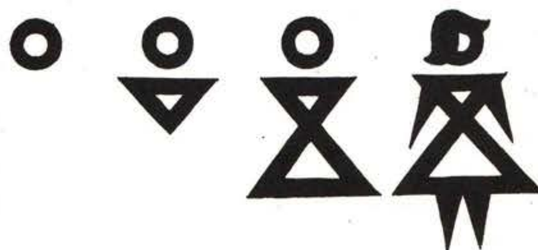
Es muy posible que los etruscos ejercieran una notable influencia en la península italiana y que fueran quienes pusieron los primeros cimientos a lo que después sería la civilización romana. Recordemos que la famosa loba de bronce conocida como «Loba del Capitolio» es de origen etrusco... El arte de ese pueblo no terminó con el dominio político de la Etruria, sino que continuó infiltrado en las costumbres de los romanos, quienes en el comienzo de su historia imitaron el arte etrusco con la misma tranquilidad que el campesino recoge el fruto de sus propios campos.

Pero de los romanos hablaremos en la lección próxima.

Resumen: La Italia antigua no presenta una civilización homogénea. Los dos centros más activos se hallan en el sur, en la Gran Grecia, y en el norte, entre los etruscos, cuyo arte se caracteriza por la importancia de las tumbas subterráneas decoradas con pinturas murales, por el empleo de la tierra cocida para el revestimiento de monumentos y la gran estatuaria y, finalmente, por el retrato. (Siglos VII al III antes de Jesucristo.)

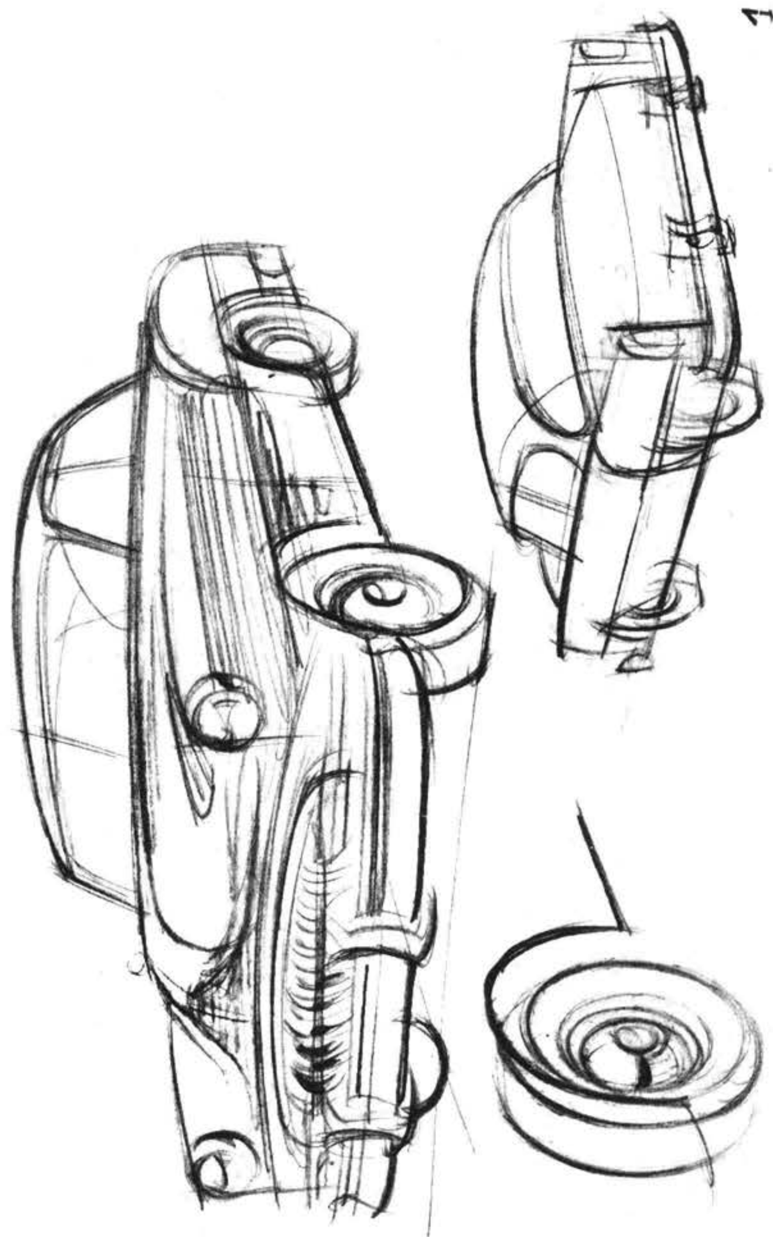


desarrollos

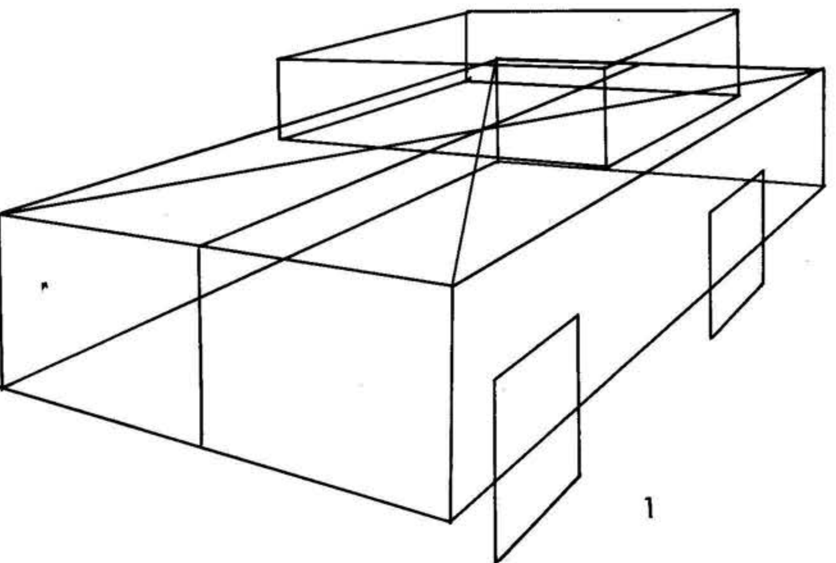


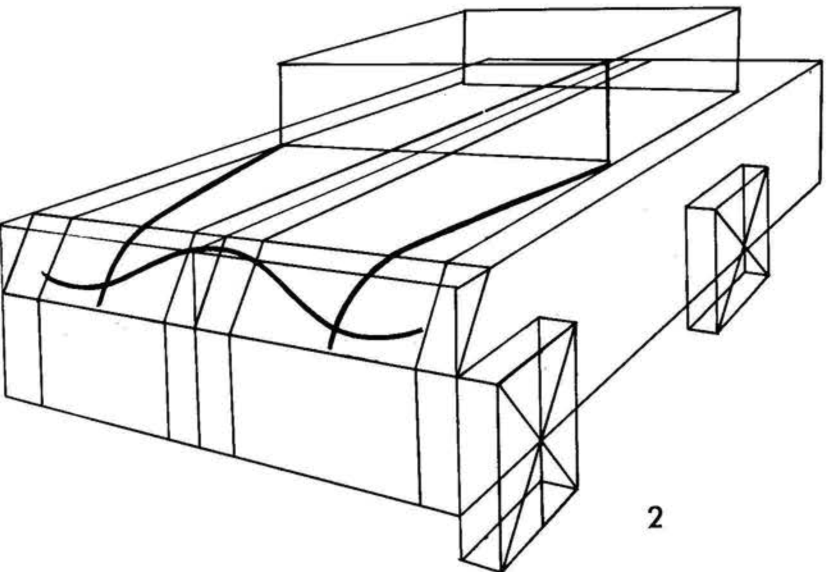
6

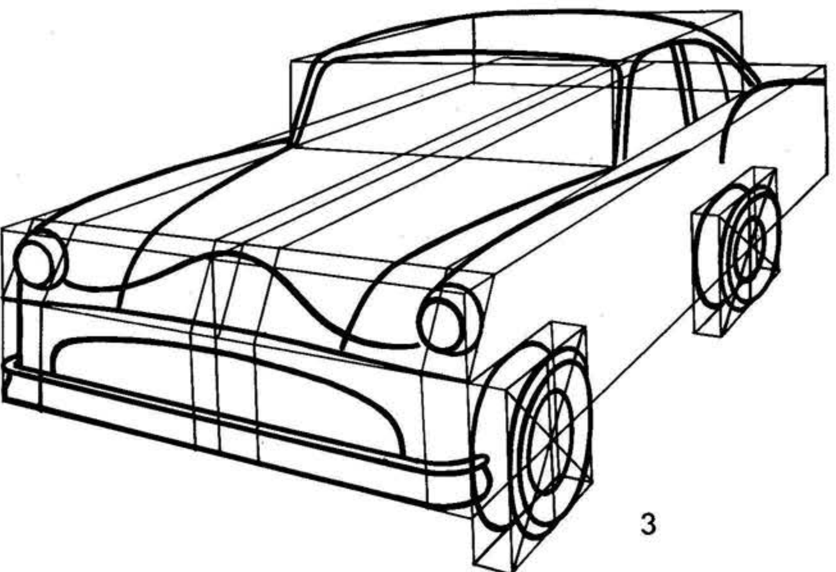
DESARROLLO N.° 1 — LECCION 6.ª
Desarrollo de la perspectiva de un automóvil moderno

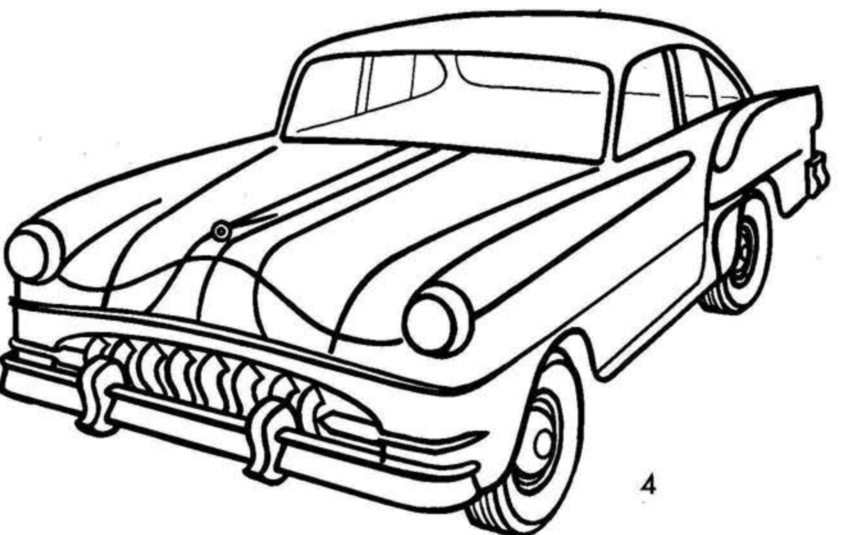


DESARROLLO N.º 1 — LECCION 6.ª
Desarrollo de la perspectiva de un automóvil moderno

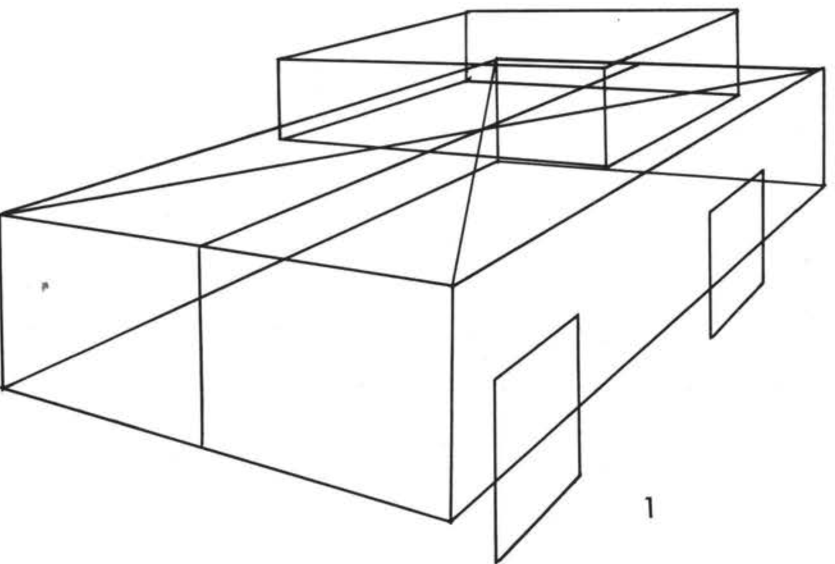

1

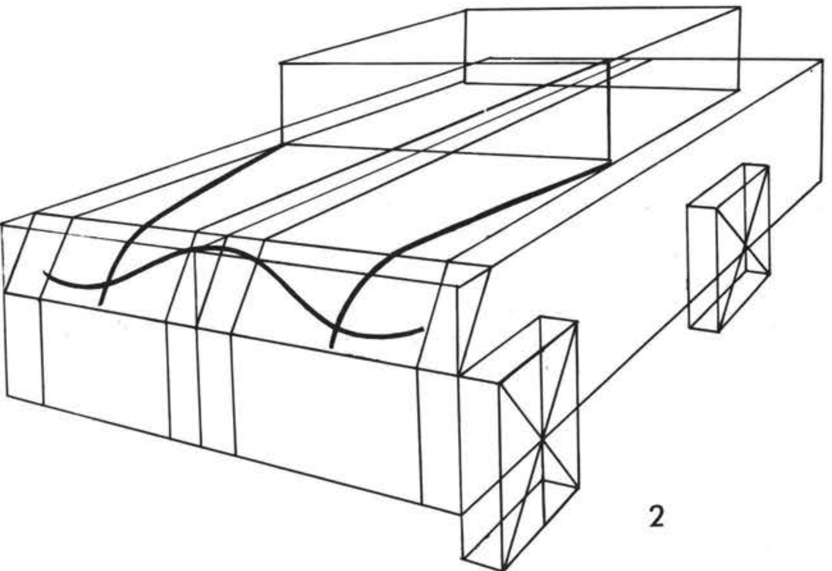

2

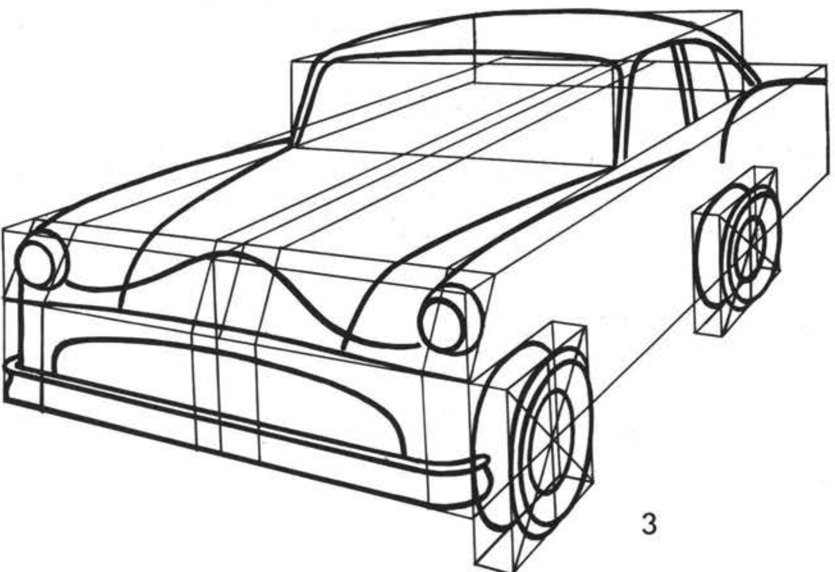

3

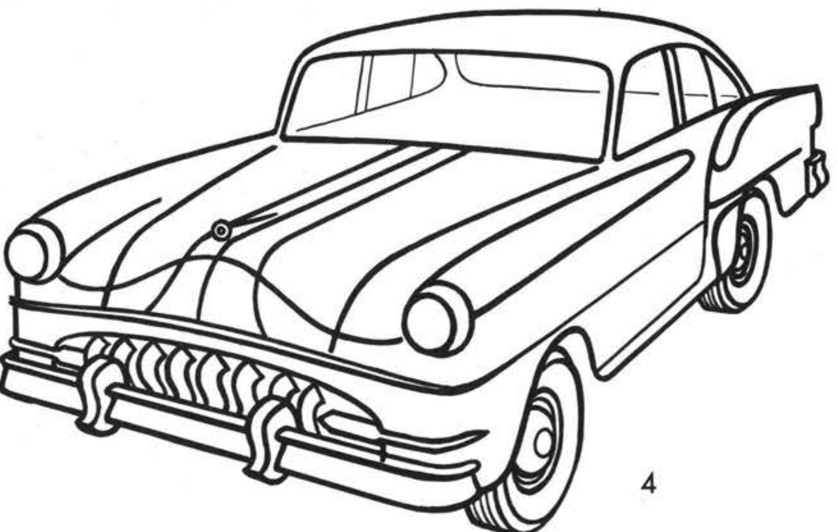

4

DESARROLLO N.º 1 — LECCION 6.ª
Desarrollo de la perspectiva de un automóvil moderno









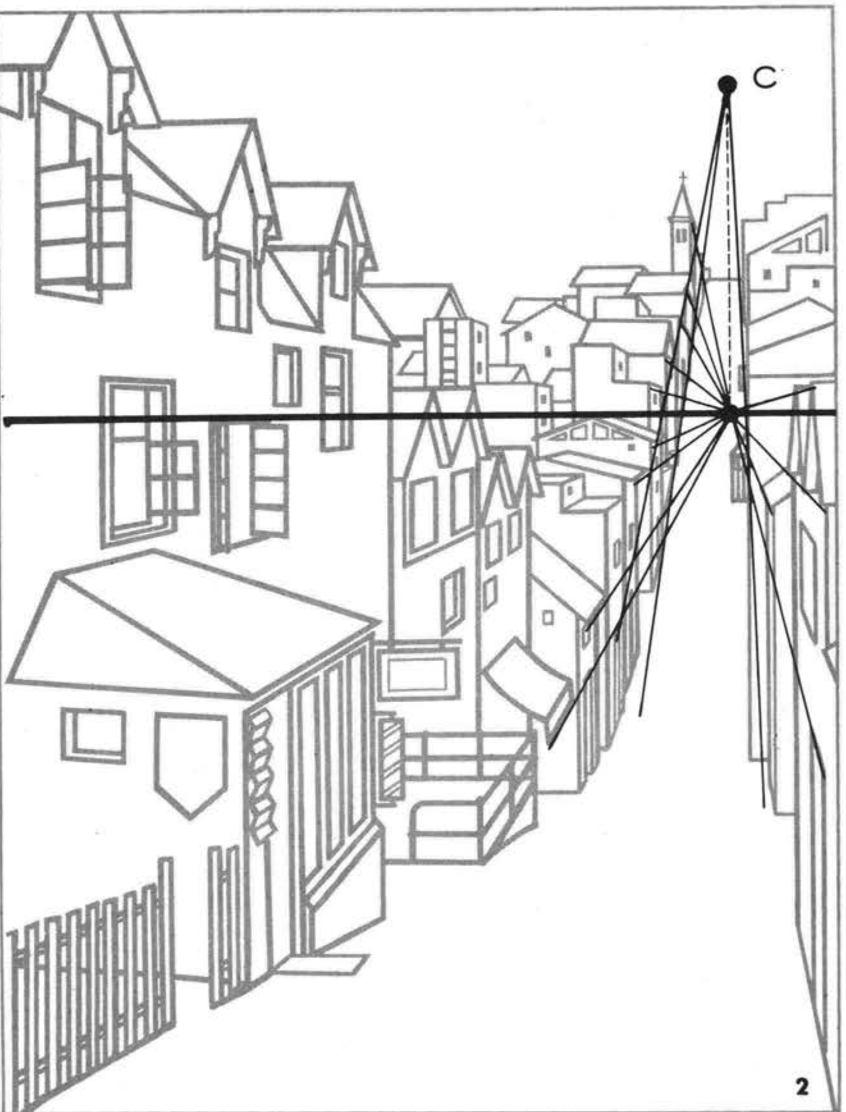
DESARROLLO N.º 2 — LECCION 6.ª

Desarrollo de la perspectiva con planos inclinados

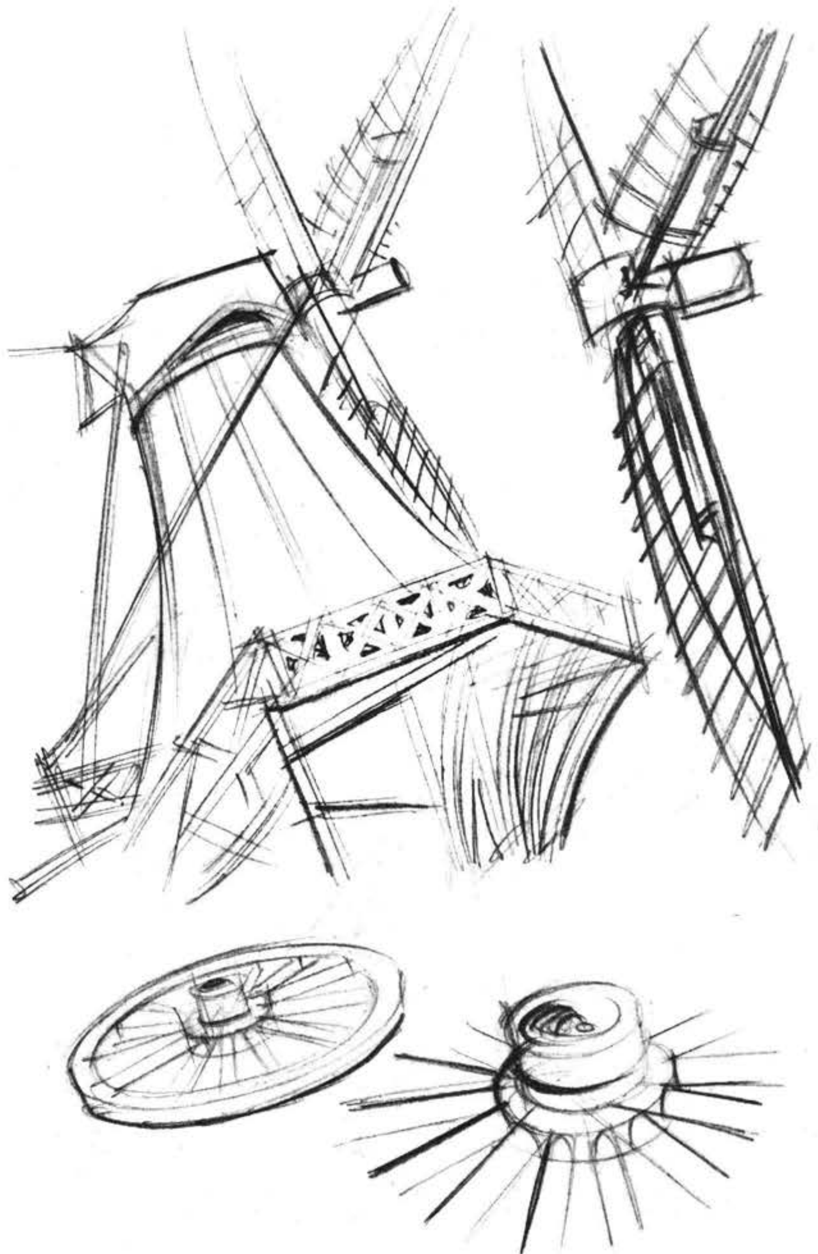


Desarrollo de la perspectiva con planos inclinados





DESARROLLO N.º 3 — LECCION 6.ª
Desarrollo de perspectiva independiente del horizonte



3

Desarrollo de perspectiva independientes del horizonte



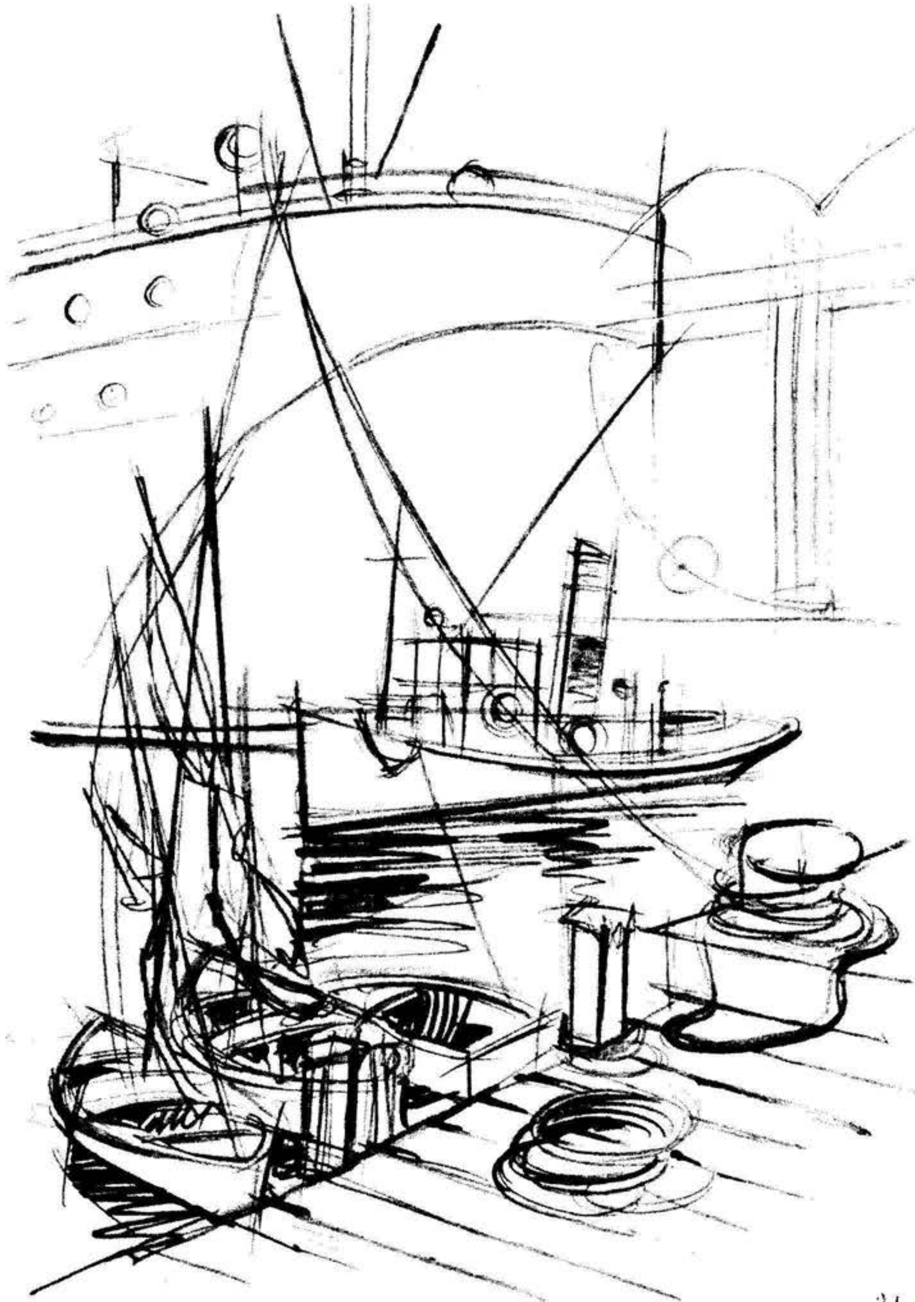


DESARROLLO N.º 4 — LECCION 6.ª
Desarrollo de un tema marino con reflejos y problemas de perspectiva



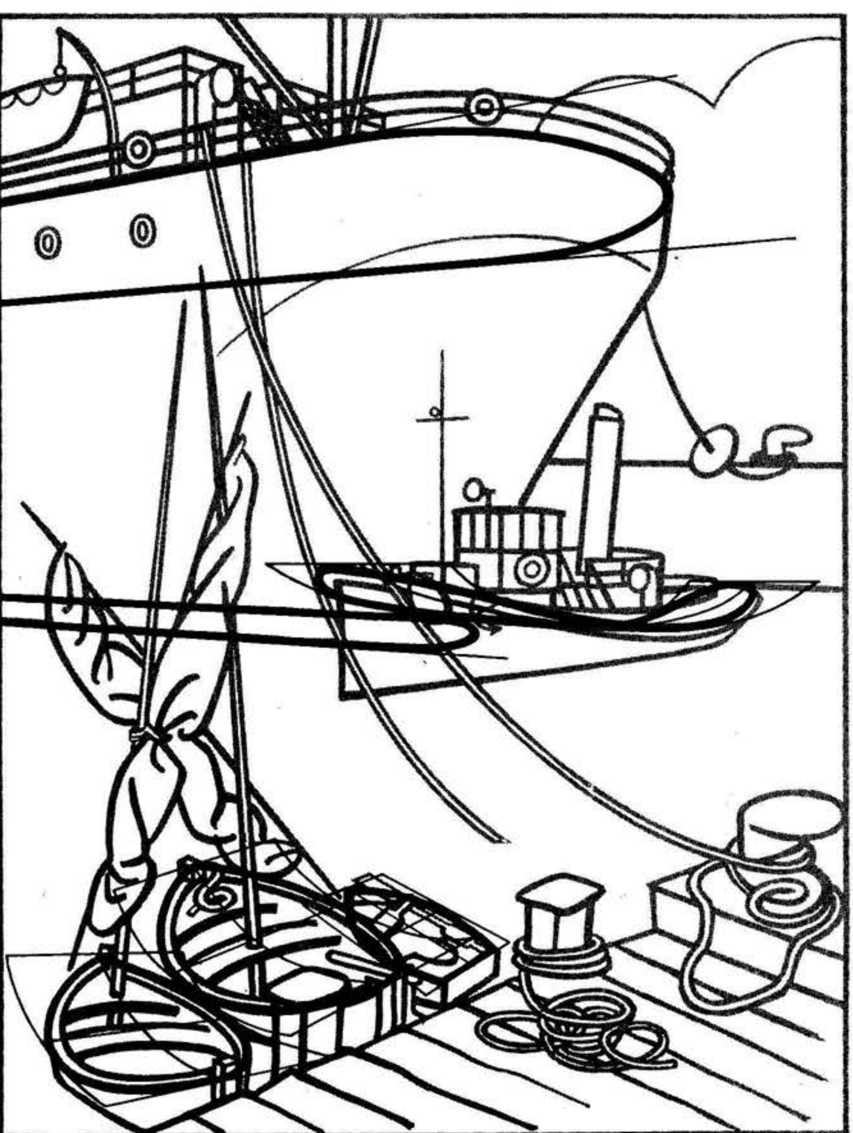
DESARROLLO N.º 4 — LECCION 6.ª

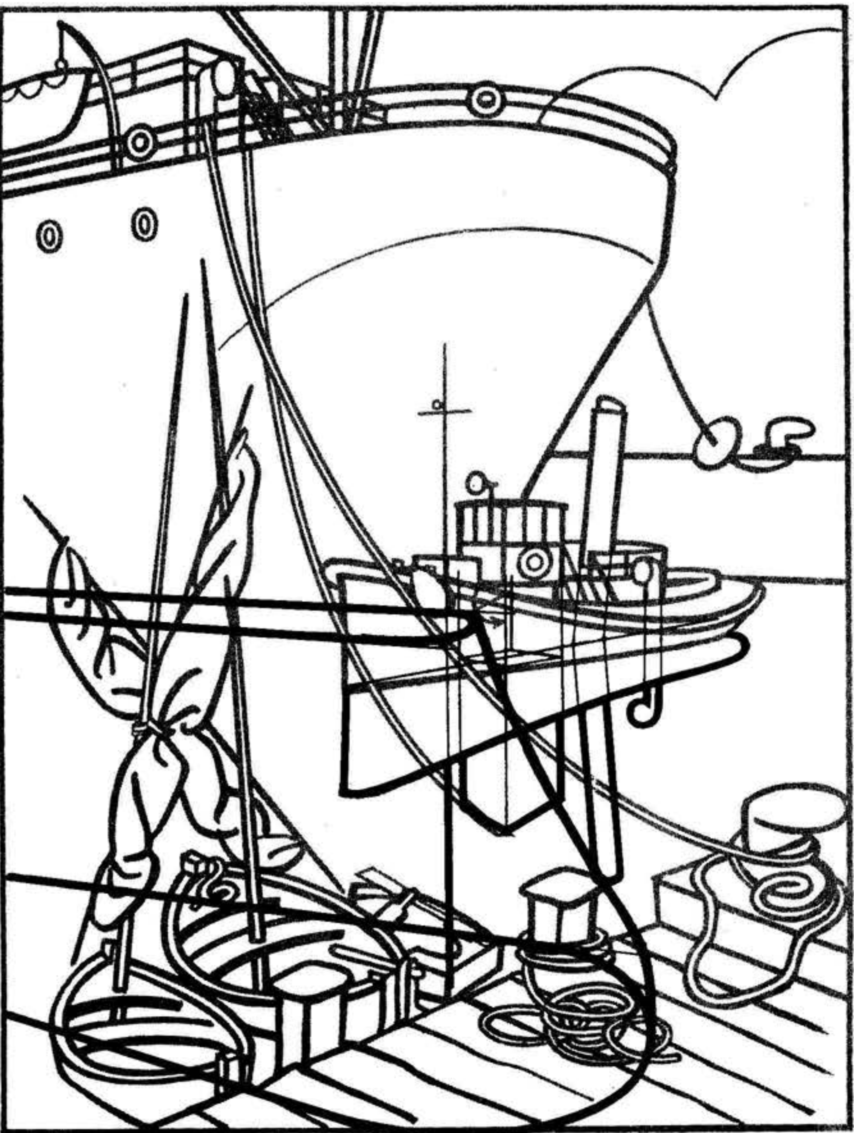
Desarrollo de un tema marino con reflejos y problemas de perspectiva



DESARROLLO N.º 4 — LECCION 6.ª

Desarrollo de un tema marino con reflejos y problemas de perspectiva





lección



La figura humana
Las proporciones
La cabeza
El estudio de la expresión
Historia del Arte



EL HOMBRE
LA MUJER
LA FIGURA HUMANA

Hoy, como ayer, el hombre es el mismo: Hueso y músculo; deseos y esperanzas. Alma y cuerpo. Expresión.


LLOBERA

EL HOMBRE
LA MUJER
LA FIGURA HUMANA

Hoy, como ayer, el hombre es el mismo: Hueso y músculo; deseos y esperanzas. Alma y cuerpo. Expresión.

LA FIGURA HUMANA

Este cuerpo que Dios nos ha dado va a servirnos durante cuatro lecciones como modelo. Es imposible dibujar la figura humana sin conocerla, sin saber cómo es.

El artista alcanza la plenitud cuando otorga al cuerpo humano desnudo el mismo valor, en cuanto a modelo, que el que pueda dar a los elementos que forman un bodegón, un paisaje, una marina. Es un cuerpo sobre el que la luz y la sombra crean contrastes, penumbras, tonos... Un cuerpo vivo, es cierto, al que quizá tratemos con mayor cariño porque está hecho a nuestra semejanza y nos identificamos con él.

El dibujo de figura es, entre todas las empresas artísticas, uno de los que más posibilidades ofrece. No es de extrañar que dedique a este tema bastantes páginas del método.

Desde el punto de vista exclusivamente artístico, la figura humana tiene una tal riqueza de matices que su estudio me llevaría cuatro o cinco lecciones como la presente. Y no digamos desde el punto de vista comercial. Ahí sí que hay campo abonado para el buen dibujante de figura. Revistas, periódicos, carteles, folletos...; en todas partes la figura humana tiene un lugar preponderante.

¿Se siente usted capaz de emprender el camino, el estudio concienzudo de la figura humana?

Sé por experiencia que todo aficionado se siente atraído por la figura humana. Usted, como yo, ha dibujado ya figura. Caras, medios cuerpos, cuerpos enteros... Pero tal vez no esté satisfecho de los resultados obtenidos hasta el presente. Algo falla en sus trabajos, ¿verdad? Quizá ha intentado usted copiar a lápiz fotografías, recortes de periódico, escenas de película en las que aparecen figuras. Y, sin embargo, no consigue resultados efectivos.

No se desanime por ese motivo, por esos primeros pasos vacilantes e infructuosos. Toda especialidad requiere un entrenamiento y una práctica dirigida conscientemente a obtener unos determinados resultados. En el dibujo de figura, como en todo lo que se refiere al dibujo en general, es preciso un conocimiento exacto de muchos *porqués;* saber *cómo hacerlo* en sus menores detalles. Conocer la estructura fundamental antes de pensar siquiera en los detalles de perfeccionamiento. Así, el progresivo avance hacia la perfección resulta paralelo al propio enriquecimiento de nuevas experiencias y de una mayor seguridad propia, de un mejor dominio de los recursos técnicos.

Vamos, pues, a dar un vistazo a la figura humana, tanto masculina como femenina. Por ahora, un examen superficial, unas nociones elementales que nos den una idea general de lo que vamos a estudiar después en detalle.

Prepárese usted a emprender el estudio de una de las partes del dibujo más fascinantes y atractivas, más importante a la vez: ¡la figura humana! Sean cuales sean sus propósitos para el futuro, el dominio de la figura abrirá para usted un campo inmenso de posibilidades artísticas y profesionales...

Realidad e idealización

Si usted dibuja una figura humana tomando por modelo a un ser vivo, es decir, cuando no dibuja de imaginación, por lo general lo hará en plan puramente artístico. En su labor será más importante todo lo que haga para dotar de carácter a la figura que todo lo demás. Una figura humana en la que el dibujante no haya procurado darle expresión, sentimiento, vida, resultará fría, insulsa; no interesará. Por el contrario, a todo dibujo de figura en el que veamos la expresión de un sentimiento, de una acción, de una actitud —no importa el estilo de su realización—, el dibujante le habrá impreso un carácter; será un dibujo que interese.

La realidad a que estamos habituados tiene una prosaica imagen de sí misma. Pero el artista que lo es de verdad no se limita nunca a reproducirla. ¿Dónde estaría el artista entonces?

Fíjese en las fotografías que hace de sus semejantes la gente corriente y compárelas con las que hace un buen fotógrafo, un artista de la cámara... ¿Hay diferencia o no entre unas y otras?

Intente ahora reproducir a lápiz la fotografía de una figura humana de cuerpo entero, limitándose a copiar exactamente las proporciones del modelo elegido. Estoy seguro de que el resultado le decepcionará.

Esa figura chata, de cuello poco esbelto y piernas cortas, con un cuerpo ancho y chaparro, era una figura esbelta, agradable, en la fotografía. Pero no es así en el dibujo.

¿Por qué?

Sólo hay una razón, bien sencilla por cierto, que nos lo explica:

Cada procedimiento artístico tiene sus propias reglas y se rige por proporciones propias.

Si usted quiere dibujar, olvídese por completo de la realidad. Pero, alto ahí, no vaya demasiado lejos. Lo que usted debe hacer es *basarse* en la realidad para idealizarla conforme a su propio estilo, a su propio sentir, a su propio arte.

Poco hará en el camino del Arte quien se limite a reproducir la realidad mediocre, sin poner de su parte lo mejor de su personalidad. Porque el artista debe ser un intérprete de aquella realidad, y como tal intérprete debe darnos *su* versión.

Pero antes es preciso empezar por el principio. Y el principio es...

LAS PROPORCIONES

Siguiendo con mi idea de darle hoy sólo una somera explicación sobre lo que necesita saber respecto a la figura humana, voy a hablarle de lo que salta a la vista, sin entrar en detalles. Por eso empezaré refiriéndome a unas siluetas de hombre y de mujer. Nos bastan para lo que quiero explicarle.

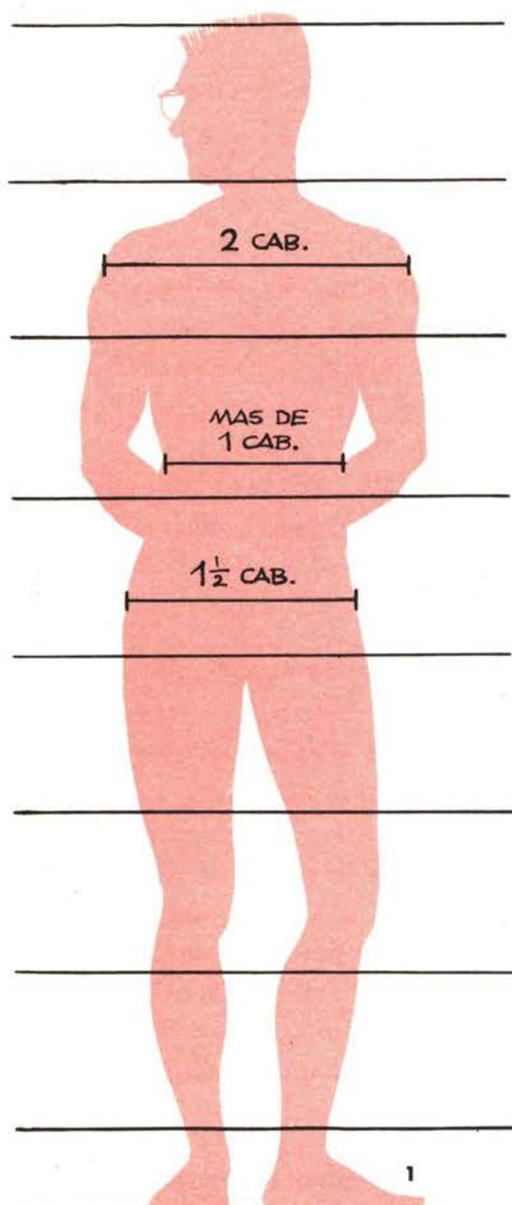
En el hombre

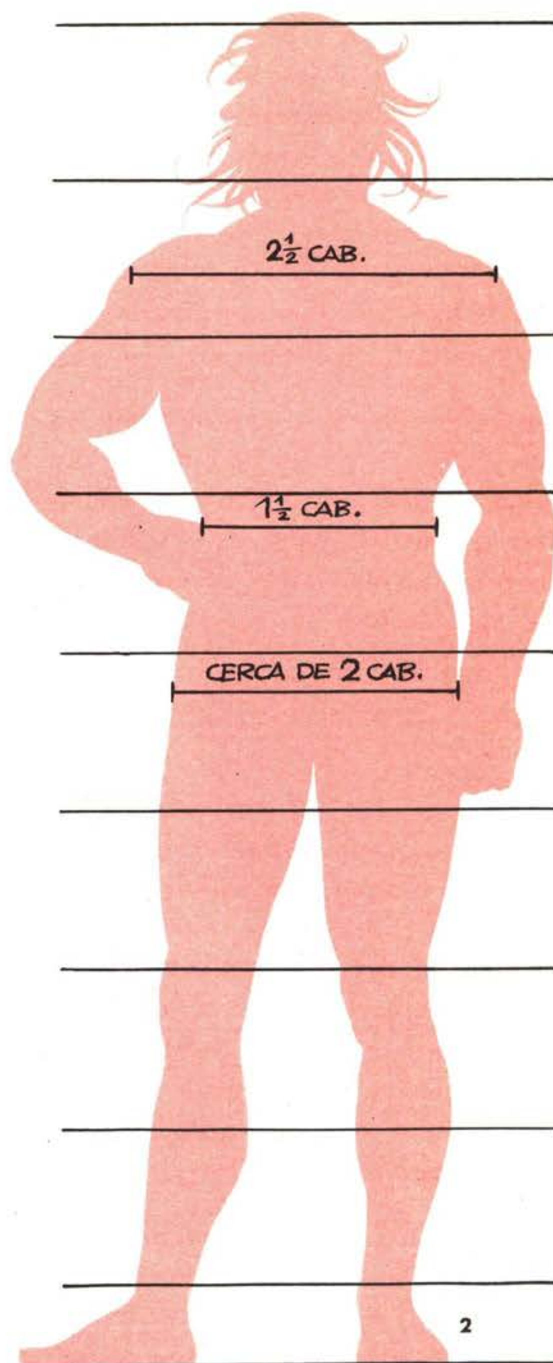
En la página de la derecha tiene usted las siluetas de dos tipos de hombre. Ambas están divididas en partes iguales, y cada parte equivale a la altura de la cabeza correspondiente a cada silueta. La número 1 representa la figura de un hombre corriente, normal, un hombre de nuestros días. Sus proporciones son casi fotográficas, diría que casi vulgares. Sin embargo, es absolutamente real: la altura de un hombre normal suele considerarse a base de *siete cabezas y media.*

La silueta número 1 representa, pues, a un individuo normal, como usted y como yo. Compruébelo en usted mismo, ¿quiere?, y luego siga, porque...

En plan artístico, una figura con esas proporciones haría un mal papel —lo siento por nosotros dos, pero es así—; un buen dibu-

El cálculo de las proporciones humanas se mide por **cabezas.** La medida patrón a tomar para establecer los anchos y los altos de las diferentes partes del cuerpo es la del **alto** de la cabeza.





EL HOMBRE NORMAL mide, generalmente, siete cabezas y media. Estas proporciones, sin embargo, no resultan convenientes para el ilustrador.

OCHO CABEZAS Y MEDIA es una medida quizá excesiva, reservada para dibujar héroes mitológicos. El buen término medio son ocho cabezas.

jante la emplearía como "tipo secundario", como "figurante".

Fíjese ahora en la silueta número 2. Observe que tiene una altura de ocho cabezas y media, y que esa medida está tomada de la cabeza correspondiente a la silueta número uno. *La he idealizado.* Fíjese en que, a pesar de que las barbas lo disimulan algo, la cabeza resulta pequeña en relación con el tamaño del cuerpo. Sin embargo, el resto del cuerpo guarda una relación en sus proporciones, ya que de conservar las de la silueta número 1 nos resultaría una figura extraordinariamente alta y delgada.

Tampoco esta silueta es precisamente un modelo de perfección para el dibujante, aun cuando haya algunos que tengan por costumbre utilizar esa medida para sus boxeadores, piratas, héroes y demás fauna novelesca. Tal medida se halla incluso en la vida real, aun cuando no es frecuente.

En la mujer

La figura femenina se construye de un modo parecido a la masculina. También la mujer tiene una altura que viene determinada por la de su cabeza. Pero, cuidado: no caiga usted en el defecto de algunos dibujantes que dan igual volumen a la cabeza masculina y a la femenina. La cabeza femenina es más reducida, más pequeña. Como es natural, esa cabeza nos dará unas medidas que a su vez serán más reducidas.

Ese es el caso de la silueta número 3. Esa figura femenina tiene una altura de siete cabezas y media; sin embargo, observe que es más baja que la figura de hombre número 1 — a pesar de sus siete cabezas y media.

La explicación está en lo que le he dicho antes sobre el diferente tamaño de la cabeza masculina en relación con el de la femenina.

Las proporciones de la figura femenina son ligeramente distintas que las de la figura del hombre. Observe, en primer lugar, la silueta número 3. Su tipo viene dado no sólo por la altura, sino por otros detalles que es preciso tenga en cuenta cuando dibuje mujeres.

Es costumbre afirmar que:

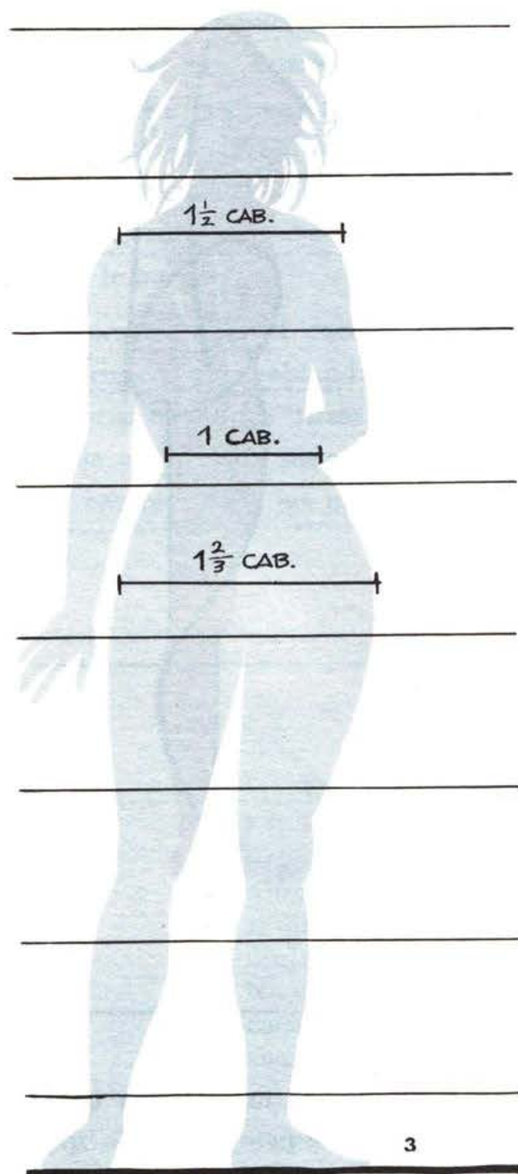
El cuerpo masculino tiene los hombros más anchos que las caderas.

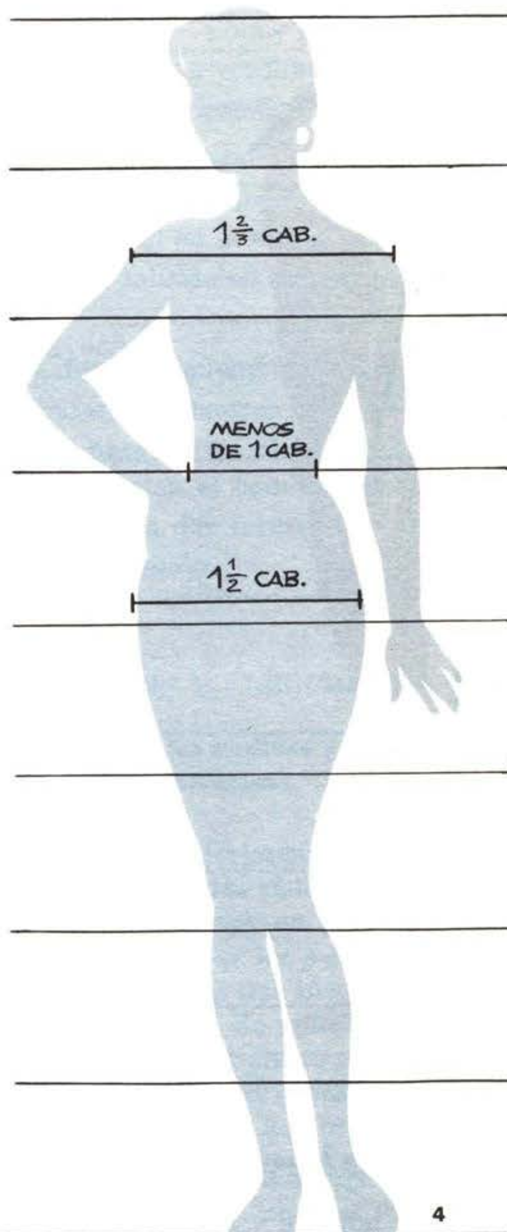
El cuerpo femenino tiene las caderas más anchas que los hombros.

Esto es así desde un punto de vista ideal. En la práctica, si usted observa a los hombres y a las mujeres que le rodean, verá que si bien es verdad que en el hombre la regla es la enunciada, no ocurre así por lo que respecta a la mujer. Hoy, la mujer es mucho más esbelta que antaño. Su cuerpo se ha estilizado debido a la vida moderna, a la gimnasia, a los cuidados físicos que en otros tiempos le estaban prácticamente vedados.

La mujer de hoy tiende a tener figura de efebo, de adolescente. Vea en la silueta número 4 esa idealización femenina, más ajustada a la mujer de nuestra época. Y esas proporciones que he dado a esa silueta son las que coinciden con el tipo *ideal* del dibujante: ocho cabezas para la mujer. (Lo cual nos demuestra, de paso, que aquella medida de siete y media dada al hombre no es correcta, puesto que una mujer de ocho cabezas es igual de alta que aquél.)

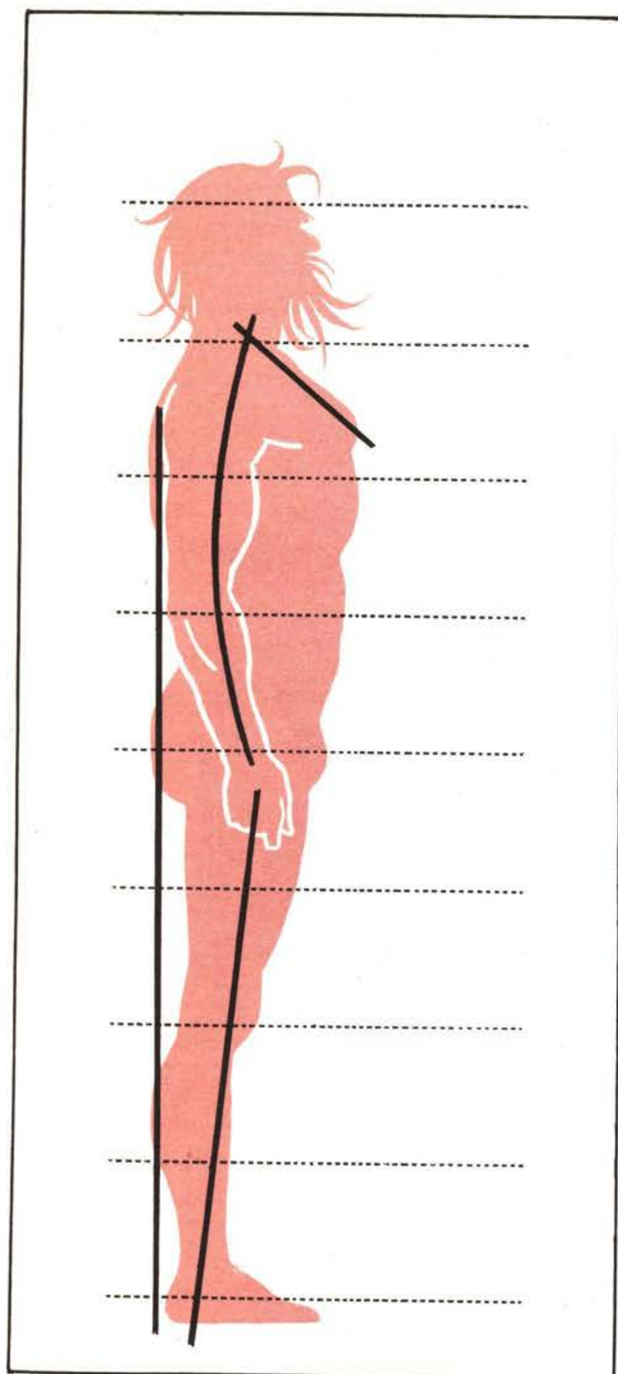
Por lo que se refiere a la figura femenina le aconsejo dé usted igual medida a hombros y a caderas. Si la figura es a base de ocho cabezas, u ocho y media, la cadera estrecha la idealizará — es el caso de las modelos de alta costura —; pero si, al contrario, redondea su caderas, obtendrá efectos opuestos.

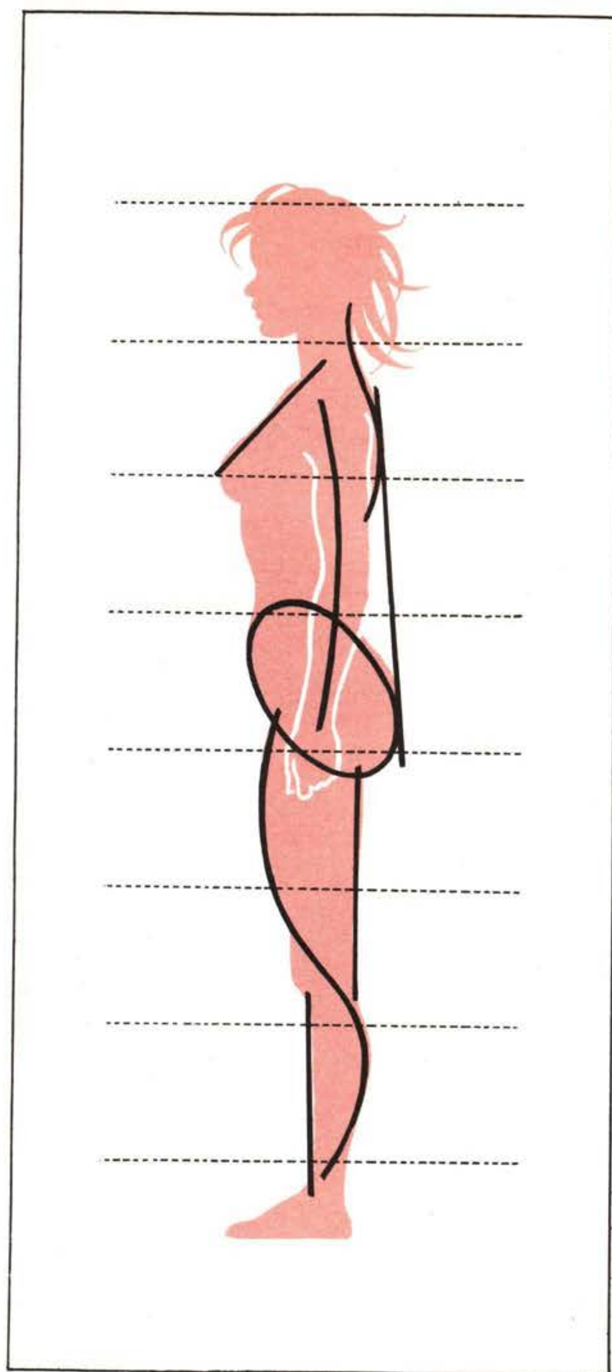




LA MUJER NORMAL mide, generalmente, siete cabezas y media. Como sucede con el hombre, estas proporciones no resultan buenas para el artista.

LA MUJER IDEAL se obtiene dándole una altura de ocho cabezas. Al ser de cabeza más pequeña, resulta más baja que el hombre ideal.





El perfil masculino y femenino

Observe a un hombre y a una mujer bien constituidos. Póngalos de perfil, erguidos ambos, y vaya haciendo las comparaciones que siguen, reflejadas en las ilustraciones de arriba, en silueta:

A pesar de que los senos de la mujer sobresalen de la caja torácica, es un error creer —y muchísimo peor dibujar— que el ángulo pectoral femenino ha de ser más abierto que el del hombre. No: un hombre en buenas condiciones físicas tiene el pecho erguido y sobresale en un ángulo más abierto o por lo menos igual — proporcionalmente — al de la mujer.

Cuando el hombre o la mujer tienen los brazos caídos a lo largo del cuerpo, no forman una vertical, sino que quedan arqueados hacia adelante, más en el hombre que en la mujer.

Observe que los brazos no *caen* en mitad de la figura, sino más cerca de la espalda. Le estoy hablando de una figura en posición de firmes, erguida y en buenas condiciones físicas. El hecho de que muchos, debido a una vida sedentaria, tengan el pecho hundido y, en consecuencia, parezca que los brazos les salgan de la línea del mentón, no es precisamente la base en que el dibujante ha de inspirarse, ¿no le parece?

El hombre arquea más el cuerpo que la mujer. Sus piernas — sigo hablando del hombre erguido en posición de firmes — siguen una línea hacia atrás hasta llegar a los pies. La mujer, en cambio, tiene las piernas — hablo del perfil — más aplomadas que el hombre.

Esto tiene su explicación: el hombre, al inclinarse, arquea todo el cuerpo de una vez. La mujer, por el contrario, lo hace en dos partes. Yergue el cuerpo de cintura para arriba, pero a la vez saca las nalgas hacia atrás. ¿Consecuencia? Como los muslos nacen en ellas, su piernas resultan más perpendiculares que las del hombre.

Fíjese en un detalle: La espalda del hombre forma una perpendicular con sus nalgas. No sucede así en la mujer, puesto que en ella las nalgas sobresalen algo de la línea de la espalda.

En forma esquemática, una línea que siga el contorno delantero del muslo y cruce la rodilla para seguir el contorno de la pantorrilla, tanto en el hombre como en la mujer, le ayudará a dar forma a las piernas. Fíjese en la ilustración.

DESARROLLO N.º 1 — LECCION 7.ª

Desarrollo de las medidas y proporciones ideales masculinas y femeninas.

Ya ha visto usted, en las páginas anteriores, cómo son el hombre y la mujer vistos así un poco por encima. Ha visto cuáles son sus medidas en la realidad y cuáles suelen dárseles en plan de idealizarlos. Ahora vamos a trabajar sobre *otras medidas,* las más convenientes para el dibujante. Voy a trabajar, pues, sobre mi tipo ideal, un hombre y una mujer de *ocho cabezas,* medida ésta fácil de aplicar y calcular. ¡Ah! No olvide lo dicho antes: no tendrán igual altura un hombre de ocho cabezas *de hombre* que una mujer de ocho cabezas *de mujer.* Ésta siempre tiene la cabeza más pequeña que el hombre...

1. — Vamos a suponer que usted tiene el papel en blanco y que desea dibujar una figura humana de frente, con esa idea de practicar que tanto le ayudará siempre a mejorar. ¿Qué es preciso hacer? Ahí le he dibujado yo unas líneas muy bien tiraditas, pero no es necesario: uno no va a ir siempre con la regla; basta con el lápiz y una idea exacta de las proporciones. Veamos. Se traza primero el rectángulo A-B-C-D, que es en realidad el espacio que deseamos nos ocupe la figura. Luego se trata de dividirlo en ocho partes, y así tendremos los puntos de referencia. Ocho cabezas, ocho partes; no falla. Bien; divida el rectángulo

por la mitad, verticalmente, mediante dos diagonales A-D y B-C, y trace la vertical. Por el cruce de las diagonales trace la línea F-G. Y continúe trazando diagonales y cruzándolas como he hecho yo. ¡Como hizo usted en pasadas lecciones, cuando estudió perspectiva! Y ya tiene usted el rectángulo dividido en ocho cabezas. Todo eso a pulso, claro...

2. — Otro supuesto. Usted tiene la medida de la cabeza y quiere dibujar el cuerpo entero. Es muy fácil caer en errores de proporción si lo fía uno todo a la intuición. Uno va dibujando, dibujando, llega a la cintura y... o resultan las piernas cortas o demasiado largas. Para evitarlo no cuesta nada trazar esas líneas auxiliares que determinarán las proporciones correctas de la figura, ¿no le parece? En este caso se trata de trazar un rectángulo con la medida de cabeza de que disponemos y luego, por el procedimiento de las diagonales — ¿recuerda aquel proceso de "fabricación" de un suelo de mosaico? — dibujar el rectángulo completo que encajará toda la figura. Y ya puede empezar a dibujar.

3. — Vamos a determinar las proporciones, conforme a lo que ya sabe, de la figura masculina. Ante todo, como punto ideal de referencia, estableceremos la situación del pubis exactamente en el centro del cuerpo humano. Esto es así tanto en el hombre como en la mujer. Fíjese: lo he situado en la línea número cinco: cuatro medidas a partir de arriba y cuatro a partir de abajo. Una medida más arriba — la línea cuatro — indico el ombligo masculino. Otra medida más arriba — línea tres — señalo las tetillas. Un tercio más abajo de la medida de la cabeza establezco la línea de los hombros. Y vea ahora la parte inferior del cuerpo. Las manos, con los brazos colgantes, alcanzan casi la línea seis. Las rodillas, la siete... ¿Y los anchos?, se preguntará usted. Aplique a esa figura las medidas aprendidas en páginas anteriores: Una cabeza para las tetillas y las pantorrillas; poco más de una, para las caderas... y algo menos que eso para la cintura.

4. — Ya puede construir la figura masculina. Observe una vez más que en el hombre los hombros son más anchos que sus caderas. No detallo en esta ocasión los detalles anatómicos que estudiará usted más adelante, pero sí quiero hacerle observar que cuando dibuje el sexo es detalle de buen gusto no sobrepasar el espacio señalado con el cuadro que he dibujado.

5. — Las proporciones femeninas, a base de ocho cabezas, siguen las normas dadas con anterioridad. Pero fíjese en unos pocos detalles: Es conveniente alargar un poco el cuello. Proporcionalmente, todo el tórax baja algo en relación con la figura masculina: los hombros alcanzan la mitad de la segunda medida; los pezones resultan también más bajos que las tetillas masculinas; igual sucede con el ombligo de la mujer. La cintura es estrecha, pero las caderas tienen igual anchura que los hombros. En los desnudos es conveniente no "adelgazar" esas caderas, para que la figura conserve toda su femineidad. En cuanto al sexo, lo he señalado mediante un triángulo *rectángulo* con el vértice hacia abajo. Esa pauta es la buena; un triángulo demasiado agudo afea, y demasiado abierto produce la impresión de una mujer con el vientre abultado.

Las proporciones en el niño

Me había olvidado de ese bichito barrigudo y retozón que al comienzo de nuestra vida todos hemos sido: ¡del niño! Resulta que uno tiene a veces que dibujar niños, y mal haríamos si nos fiáramos de las medidas y proporciones que aplicamos a los seres adultos.

Pues sí; el niño es una especie de embutido hinchado con proporciones propias — ridículas, ¡pero tan simpáticas! — al que hay que estudiar. Piernas cortas, vientre desproporcionado, cabeza grande... No podemos guiarnos por medidas conocidas.

Las proporciones de ese ser diminuto van variando a medida que crece. La infancia, la adolescencia, la juventud y la madurez son etapas de su vida que el dibujante precisa conocer para, en cada ocasión, dar al dibujo del ser humano las proporciones y medidas que le corresponden. A veces las diferencias son mínimas; pero siempre importantes si usted pretende representar con exactitud una edad determinada.



Dibujar con la debida propiedad es esencial. Voy a ayudarle a adquirir algunos conocimientos respecto a esas proporciones, mediante la siguiente Serie de Desarrollo.



Un hombre reducido a las proporciones de un niño parecería un alfeñique: delgado, escuálido... Las criaturas tienen proporciones propias: cabeza grande, piernas cortas, vientre abultado...

DESARROLLO N.º 2 — LECCION 7.ª

Desarrollo de las proporciones durante el crecimiento del hombre.

1. — Cuatro cabezas y media: un verdadero crío. Fíjese en los detalles más importantes, por favor, que revela la silueta. Por ejemplo: Cabeza grande, prácticamente esférica; cuerpo rechoncho, sin forma alguna; casi no hay cuello; el centro del cuerpo no está en el pubis; los brazos caen algo abiertos y lo mismo sucede con las piernas, algo zambas. Es necesario retener esos detalles; de ellos depende el saber obtener buenos apuntes de lactantes y niños en primera infancia...

2. — Cinco cabezas y un tercio: ya un niño. La cabeza continúa siendo desproporcionada. Los hombros igual que las caderas; el cuello empieza a insinuarse; no hay estrechamiento de cintura todavía; los brazos siguen ligeramente abiertos, al igual que las piernas (todavía no puede ponerse en posición de firmes). El pubis aún no se ha centrado.

3. — Seis cabezas y media. Fíjese en un detalle importantísimo: La cabeza no crece en igual proporción que el resto del cuerpo. Se mantiene por un igual en lo ancho y, todo lo más, se alarga ligeramente. El niño ya tiene cuello; los hombros empiezan a tener forma; se insinúa la cintura y las caderas; las piernas se alargan y pueden ya permanecer rectas; los brazos, en posición correcta, masculina. El pubis señala casi el centro del cuerpo, pero aún falta una fase más de la evolución humana.

4. — Siete cabezas y media. La pubertad: el adolescente es ya el principio del hombre adulto. Su forma, más delicada y esbelta, recuerda la masculina. Cabeza alargada; hombros más anchos que las caderas; algo de cintura; piernas largas; brazos proporcionados. Por fin el pubis, el sexo, es el centro de su cuerpo...

5. — ¡Ocho cabezas! El hombre ideal del dibujante, con su cabeza ligeramente alargada, su cuello fuerte unido a unos hombros musculados y a unos brazos potentes; con una ancha caja torácica, estrecha cintura y caderas prietas; de muslos poderosos y piernas fuertes... Un ejemplo de masculinidad.

El niño, el adolescente, el joven y el hombre son seres que el dibujante ha de trasladar al papel con más frecuencia de la que parece. Es necesario, pues, conocerlos a fondo. Igual sucede con la mujer y todo su proceso de crecimiento, el cual tiene muy ligeras variantes en relación con el del hombre, en sus líneas generales. En realidad, las tres primeras fases se coinciden, y sólo empiezan los cambios a partir de la pubertad, con la aparición de los atributos característicos del sexo: los senos y una mayor redondez de las caderas. Eso sí, dentro de las proporciones que hemos dado a la mujer, teniendo en cuenta su cabeza más pequeña.

Estas enseñanzas un tanto elementales se las ampliaré cuando tratemos de la figura en todo su valor. Ahora es preciso detenernos e ir por partes.



En esta ilustración puede observarse las diferencias de proporción entre una cabeza infantil y la de una persona adulta.



En esta ilustración puede observarse las diferencias de proporción entre una cabeza infantil y la de una persona adulta.

No es posible enseñar todo lo concerniente a la figura humana de una sola vez. Vamos a estudiarla como hacen los médicos: por fragmentos.

LA CABEZA

Empezaré por lo más sencillo: el encajado. Usted quiere dibujar una cabeza, ¿verdad? Pues a encajar se ha dicho, tal como se le enseñó en las primeras lecciones; pero con una ventaja: ahora ya sabe dibujar bastante mejor, tiene idea de lo que ha de hacer y, por consiguiente, eso del encajado ha de resultarle facilísimo.

Fíjese en las ilustraciones del pie, por favor: Tenemos la cabeza de un hombre vista de frente y de perfil. Una cabeza, vale decir, sencilla, solamente esbozada, para que usted pueda comprender sin ninguna dificultad todo lo que voy a explicarle.

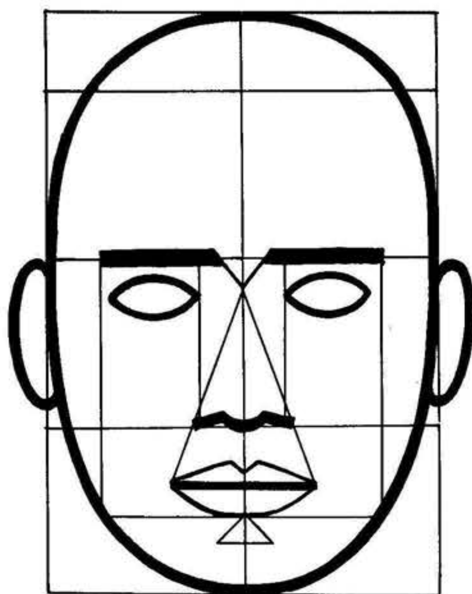
El encajado de la cabeza de frente viene a ser un rectángulo, más alto que ancho. Cuando se dibuja una cabeza normal se parte de unos supuestos fijos e inalterables que sólo en la práctica cabe modificar, según las características propias del individuo. Por eso, ahora le hablo en términos generales, sin que las normas que voy a darle sea preciso seguirlas al pie de la letra. El artista, amigo, se guía por las normas, pero su personalidad muchas veces crea otras mejores...

El rectángulo del encajado se divide verticalmente por la mitad. Luego se traza una horizontal a la altura del nacimiento del cabello. Desde la línea a la base del encajado ha de dibujarse la cara. ¿Cómo? Sencillamente, dividiendo en principio esa parte inferior en tres partes exactamente iguales.

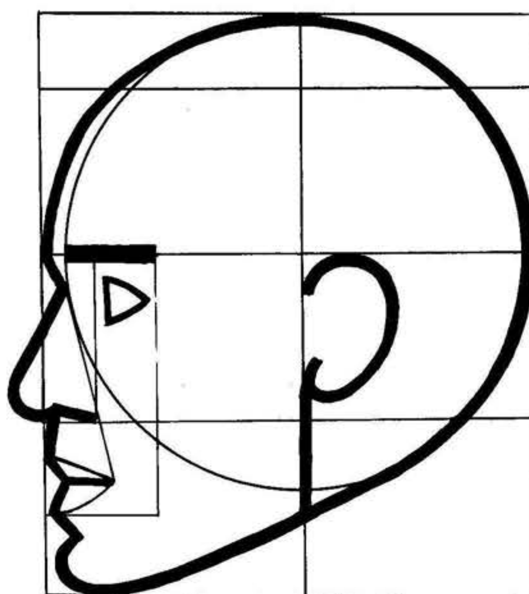
La segunda horizontal nos indica la línea de las cejas y señala la parte superior de las orejas, que siempre deben sobresalir del encajado general. La tercera línea — fíjese usted, a contar desde arriba — nos sitúa la base de la nariz y los lóbulos de las orejas.

Si ahora trazamos un cuadrado de modo que su base esté en el centro del tercio inferior, tendremos situada la boca, delimitando el labio inferior. Dentro de ese mismo cuadro ha de situar usted los ojos y la nariz. Pero veamos cómo, a modo de orientación.

El puente de la nariz viene determinado por un triángulo con el vértice hacia abajo, y a partir de él otro triángulo tendrá como base la boca. Ese triángulo nos sirve para situar la nariz en sí, la anchura de las fosas nasales y la anchura de la boca.



Cabeza adulta vista de frente



Cabeza adulta vista de perfil

Los ojos serán más o menos dos terceras partes de la mitad del cuadrado central. La boca, una mitad. La base de la nariz, una cuarta parte... Pero, ya le digo, esas medidas debe considerarlas como aproximadas, más hechas a sentimiento que nada.

Si se fija ahora en la cabeza vista de perfil, se dará cuenta de que el encajado ha de ser necesariamente más cuadrado. Las medidas determinadas para la cabeza de frente también nos sirven ahora, como es natural, para determinar la situación de los mismos elementos: el nacimiento del cabello, las cejas, la base de la nariz y las orejas.

Pero tenemos nuevos problemas que resolver: Fíjese que la nariz sobresale del encajado en parte. Es preciso situar la oreja visible. Hemos de delimitar la silueta de la cabeza en sí.

Tomando como punto de partida la parte interior que corresponde a la protuberancia de las cejas y el límite del encajado, trazaremos una circunferencia. Bien: precisamente ha de situarse la oreja en el cuarto inferior de la misma...

Aquellos triángulos señalados en la cara de frente son ahora hendiduras en la cara de perfil: el puente de la nariz y el hueco entre el labio inferior y el mentón.

Esas explicaciones son aplicables, en líneas generales, a la cabeza femenina. Pero, por lo que respecta a las cabezas infantiles...

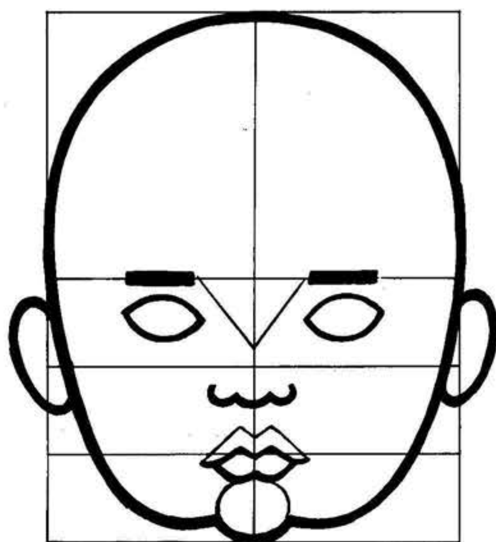
La cabeza infantil es más redondeada que la del adulto. Por eso, el encajado de la misma tiende más al cuadro — es un cuadrado cuando se trata de un perfil. Las facciones sólo ocupan una mitad. Por eso, la línea de las cejas ha de trazarla usted por la mitad del encajado y, a partir de ahí, las tres partes que delimitan la nariz y la boca. Las orejas siguen fuera del encajado... y la boca, al contrario que en el adulto, está situada a un tercio del mentón.

Fíjese en que el triángulo correspondiente al puente de la nariz es mucho más ancho y bajo que en el adulto; casi llega, en realidad, a la base de la nariz. La boca es más chica y *levantada;* el triángulo del mentón más prominente de por sí, levanta el labio inferior.

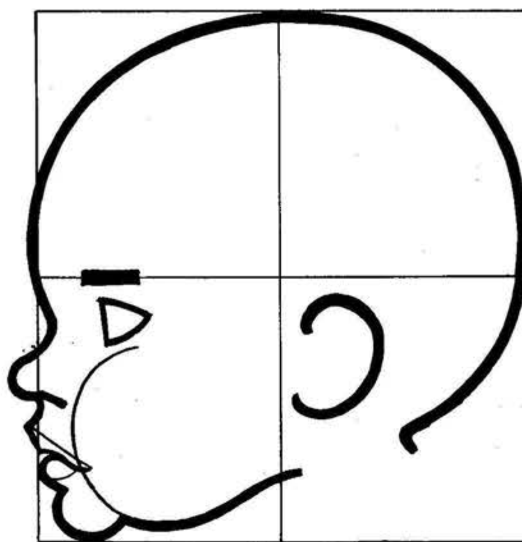
Los ojos, proporcionalmente, son mayores que en el adulto; las mejillas resultan mucho más redondeadas... Todo ello es debido a que esas facciones están en realidad comprimidas en un espacio menor.

Por lo que respecta al perfil, la circunferencia craneana ocupa casi toda la cabeza. En el cuarto inferior del encajado caben todas las facciones del niño o niña. La oreja, al contrario que en el adulto, está situada más abajo...

Y eso es todo, en líneas muy generales. Es la base por la que hay que empezar.



Cabeza infantil vista de frente



Cabeza infantil vista de perfil

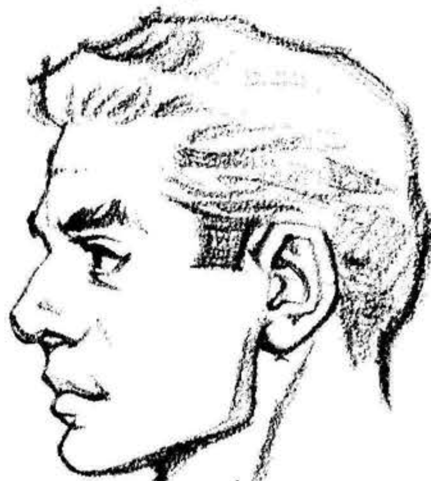
Diferencias esenciales

El encajado preliminar y elemental que acaba de estudiar es la base. Ahora se trata de empezar — sólo empezar — a fijarse en las diferencias que existen entre el hombre, la mujer y el niño en cuanto a sus facciones. Más adelante le hablo de *la expresión* del rostro humano. Ahora, por el momento, vea cómo hay que fijar las características típicas en el rostro del hombre, de la mujer y del niño. Son líneas básicas que le servirán siempre, y sobre las que hay que construir un rostro determinado, según sea su sexo o edad.













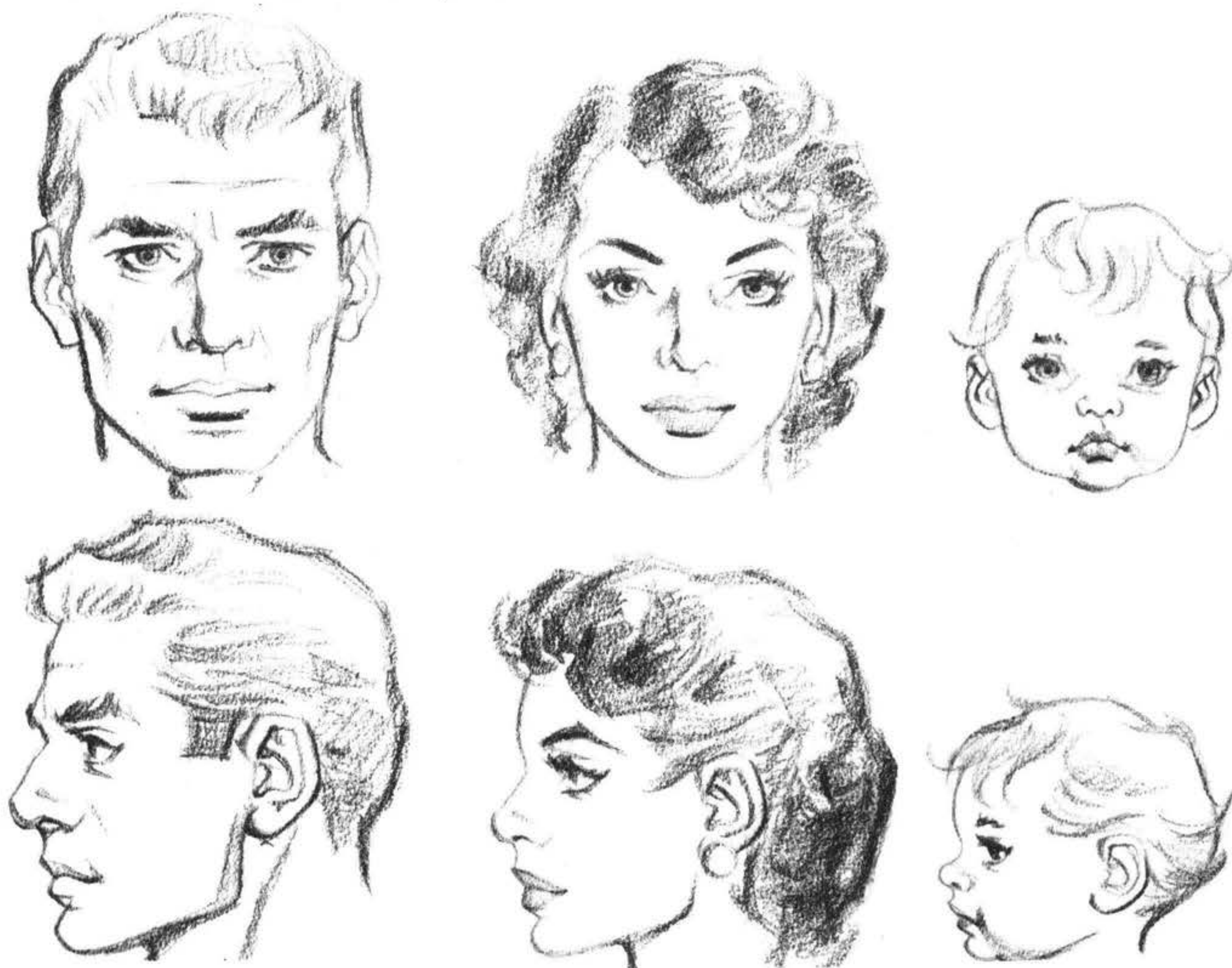
Rostro de hombre: líneas rectas predominantes, trazos vigorosos... Las cejas algo gruesas; los ojos, sin necesidad de pestañas, junto a ellas. Nariz recta y acusada; boca ancha; mandíbulas marcadas, con el mentón más bien ancho y acusado. En su perfil, entrada del pelo paralela a la frente y patilla a la altura del ojo; nariz un tanto aguileña; labios gruesos; mandíbula acusada...

Rostro de mujer: más pequeño que el del hombre, de líneas suaves y curvadas. Cejas ligeramente alzadas y más largas; ojos iguales a los del hombre —parecen mayores por ser más pequeña la cabeza—; nariz poco acusada; boca grande, de labios carnosos; mandíbula redondeada y suave. En su perfil, cabello suelto, sin señalar las patillas; mentón curvo y poco destacado...

Rostro infantil: mucho más chico que los anteriores, de líneas muy redondeadas. Pelo suelto y lacio; cejas apenas visibles; casi sin nariz; ojos grandes, en los que destaca, enorme, la pupila; mentón sobresaliente, lo que obliga a tener levantado el labio, en una boca pequeña. En su perfil, frente abombada, acusando el puente de la nariz; labios salientes, mejillas mofletudas...

Diferencias esenciales

El encajado preliminar y elemental que acaba de estudiar es la base. Ahora se trata de empezar — sólo empezar — a fijarse en las diferencias que existen entre el hombre, la mujer y el niño en cuanto a sus facciones. Más adelante le hablo de *la expresión* del rostro humano. Ahora, por el momento, vea cómo hay que fijar las características típicas en el rostro del hombre, de la mujer y del niño. Son líneas básicas que le servirán siempre, y sobre las que hay que construir un rostro determinado, según sea su sexo o edad.



Rostro de hombre: líneas rectas predominantes, trazos vigorosos... Las cejas algo gruesas; los ojos, sin necesidad de pestañas, junto a ellas. Nariz recta y acusada; boca ancha; mandíbulas marcadas, con el mentón más bien ancho y acusado. En su perfil, entrada del pelo paralela a la frente y patilla a la altura del ojo; nariz un tanto aguileña; labios gruesos; mandíbula acusada...

Rostro de mujer: más pequeño que el del hombre, de líneas suaves y curvadas. Cejas ligeramente alzadas y más largas; ojos iguales a los del hombre —parecen mayores por ser más pequeña la cabeza—; nariz poco acusada; boca grande, de labios carnosos; mandíbula redondeada y suave. En su perfil, cabello suelto, sin señalar las patillas; mentón curvo y poco destacado...

Rostro infantil: mucho más chico que los anteriores, de líneas muy redondeadas. Pelo suelto y lacio; cejas apenas visibles; casi sin nariz; ojos grandes, en los que destaca, enorme, la pupila; mentón sobresaliente, lo que obliga a tener levantado el labio, en una boca pequeña. En su perfil, frente abombada, acusando el puente de la nariz; labios salientes, mejillas mofletudas...



Bueno; ya que estamos estudiando la cabeza, no está de más que usted empiece ya a hacer alguna práctica. Fíjese, por ejemplo, en los apuntes de esta página, en los encajados iniciales y en cómo he resuelto cada caso. Es muy importante para usted, para que su dominio del dibujo vaya siendo cada vez más exacto, que practique continuamente a base de esos estudios parciales, tomándolos del natural, pidiendo que sus familiares y amigos sean sus modelos vivos... ¡La práctica hace al maestro!

La construcción de una cabeza

Poco a poco vamos perfeccionando nuestros apuntes y adquiriendo nuevas experiencias sobre cómo dibujar una cabeza. Ya en la lección primera le dije que eso del encajado era fundamental, una ayuda extra para el dibujante. Ahora continuaré con ello, pero desde otro punto de vista.

El encajado puede hacerse también a partir de una esfera. Usted ha visto que la cabeza humana es, en cierto modo, una esfera. Podemos, pues, partir de ella para dibujar nuestra cabeza... Eso es lo que voy a hacer ahora. Sin embargo, permítame una observación, antes de seguir adelante: Le hablé en una lección anterior de la esfera y de su seccionamiento. Aquellos conocimientos van a sernos útiles, aun cuando, por el momento, no profundice en la perspectiva aplicada a la cabeza humana más que muy someramente. ¿Está usted preparado? Pues vea la

DESARROLLO N.º 3 — LECCION 7.ª

Desarrollo de la construcción de una cabeza a partir de una esfera.

1. — Vamos a suponer una esfera transparente, sobre la que dibujaremos nuestra cabeza: la que nos ha venido en gusto dibujar. Seccione usted esa esfera vertical y horizontalmente por su centro, como he hecho yo. Ahora en este momento no importa demasiado la perspectiva elegida para esas secciones. Elija un punto de vista más o menos en escorzo y continúe. ¿Recuerde las medidas acordadas para el encajado de la cabeza de frente y de perfil, unas páginas atrás? Ahora las necesita, amigo. Fíjese en lo que he hecho yo: he tomado aquellas medidas y las he situado en una vertical trazada junto a la esfera, a sentimiento; claro que he tenido en cuenta un detalle, que el segundo trazo — recuerde que en el encajado de antes coincidía con la línea de las cejas — venga a parar en la línea que secciona la esfera en sentido horizontal, exactamente por la mitad. En seguida verá por qué.

2. — Sí, señor; vea para qué nos sirven las medidas aplicadas a esa esfera... El límite de la pauta nos indica el nacimiento del cabello, sobre la frente masculina; el segundo trazo, el nivel de las cejas en el rostro; el tercero, la base de la nariz; el cuarto, la línea del mentón. El punto de vista elegido para el seccionado de la esfera nos permite ahora determinar que la cabeza no está de perfil ni de frente, sino un poco en escorzo. Y puesto que he dibujado la cara a la derecha de la esfera, uniré la parte de atrás con la línea que señala el mentón, mediante otra que me dará la línea de la mandíbula. Cuatro trazos de lápiz para situar los ojos y la boca y... ah, sí, la oreja; recuerde su lugar exacto: el ángulo superior más inmediato al centro del cuarto inferior... Tanto da se trate de un cubo — el encajado clásico — como de una esfera. ¿De acuerdo?

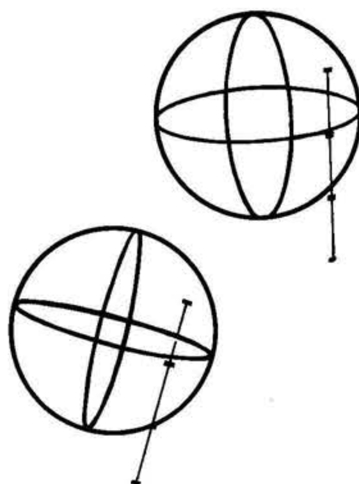
3. — Francamente, ahora se trata de que trabaje la muñeca; de que dibuje empleando a fondo el lápiz y termine el original propuesto... Pero no entraré ahora en detalles, que vendrán luego.

4. — Veamos ahora la cabeza de chiquillo, siguiendo el mismo procedimiento de la esfera. Al igual que en el caso del hombre, hay que dividirla en cuatro secciones y situar a un lado las medidas-tipo infantiles que ya conoce. Sólo me permitiré recordarle que cuando se trata de niños pequeños las medidas correspondientes al rostro se toman a partir de la mitad inferior...

5. — Es preciso recordar que la cabeza del chiquillo, como ya ha podido comprobar, es mucho más redondeada que la de un adulto. Por eso, la línea de las mejillas empieza en la sección vertical, terminando en un mentón muy acusado. A la vez, la silueta de la otra mejilla ha de ser también muy curva, lo mismo que la frente y el hueco correspondiente a la cuenca del ojo. Sobre la línea-pauta sitúe ya la nariz y la boca y, por debajo de la sección horizontal, el ojo y, más atrás, el esbozo de la oreja visible.

6. — Van ahora los últimos toques para terminar el apunte. Detalles que debe recordar: Cejas muy escasas; ojos grandes, que las mejillas presionan por abajo; pupilas grandes; nariz muy pequeña, prácticamente sin otra cosa que las fosas; boca con el labio superior sobresaliente y mentón muy acusado... Por ahora, nada más. Los detalles anatómicos que han de dar más realismo a la figura los estudiará después.

Gracias a esta "Serie de Desarrollo" ha podido usted comprobar la utilidad de las enseñanzas dadas respecto a la esfera y a su seccionamiento. ¿Ve usted cómo, a veces, determinados conocimientos teóricos sirven en la práctica para casos impensados? Fíjese cómo, según sea la perspectiva dada a los seccionamientos de la esfera, la perspectiva del rostro humano será una u otra. Naturalmente, la línea-pauta para las medidas-tipo a dar al rostro deberá situarse siempre en relación con esa misma perspectiva de la esfera... Y sobre ella puede trazarse seguidamente el esbozo de la cabeza que nos interese dibujar.



El encajado de la cabeza puede realizarse empleando a la vez los dos sistemas estudiados: el cubo y la esfera. No importa cuál sea la perspectiva que nos seduzca. Siempre el cubo y la esfera serán la base sobre la que podrá usted situar los puntos de referencia y esbozar la figura deseada.









Después de todos esos preliminares ya puede usted pasar a...

EL ESTUDIO DE LA EXPRESION

La cabeza, como es natural, se nos presenta siempre con esa expresión neutra que me ha servido en las páginas anteriores para introducirle en el estudio de esa importante parte de la figura humana. Todo rostro, gracias a su propia constitución, puede ofrecer al dibujante multitud de expresiones diversas. Pero para que ese dibujante — usted — pueda reflejarlas con propiedad sobre el papel, es preciso tener siquiera un somero conocimiento de cómo tales expresiones pueden realizarse.

El cráneo es precisamente la pieza sobre la que los músculos trabajan y actúan dóciles a nuestro mandato, muchas veces inconsciente. Bajo la piel, esos músculos unen algunas partes del cráneo y sirven a modo de colcha recubierta por la piel, que es lo que nuestros ojos ven. El dibujante necesita conocerlos para que su trabajo tenga realismo, autenticidad. Vamos, pues a dar un vistazo general a ese cráneo y a los músculos que lo cubren.

DESARROLLO N.º 4 — LECCION 7.ª

Estudio anatómico de la cabeza humana.

Voy a darle unos someros conocimientos sobre anatomía, sólo los más necesarios para el dibujante. Por ello voy a prescindir de muchos nombres que harían las delicias de un estudiante de medicina, pero que a nosotros nos tienen sin cuidado. Lo importante, amigo mío, estriba en saber dónde está cada músculo y qué funciones tienen aquellos más importantes, los que de verdad influyen en las expresiones del rostro humano. Pues esté usted seguro que la risa, el llanto, la ira, la sonrisa y tantos y tantos sentimientos humanos que se reflejan en nuestro rostro pueden ser realidad gracias al juego casi infinito de nuestros músculos faciales. Vamos allá, pues, recordando que ese estudio es auxiliar para usted. No es preciso estudiar esta parte; pero sí tenerla bien presente, observando en la realidad, en los rostros familiares y de los amigos, el funcionamiento de cada músculo según sea la expresión solicitada.

Tampoco está mal tener a mano un espejo y observar el propio rostro — por aburridos que estemos de él de tanto verlo en el espejo del lavabo —, para comprobar y tomar apuntes de todas las expresiones que se le ocurran.

Una vez doblado el impreso de modo que coincidan las señales marcadas al efecto, empiece por observar la página 1. Un cráneo a la vista, como para asustar a los niños. De perfil, un poco en escorzo y visto por detrás. Grábelo en su memoria y recuérdelo siempre que dibuje una cabeza humana. Piense que forzosamente todo lo demás que vemos no es más que un *vestido* que cubre ese cráneo. Pues del mismo modo que para poder dibujar la figura humana vestida nos es

preciso saber primero como es desnuda, también para dibujarla desnuda necesitamos saber cuál es su soporte, su esqueleto.

Fíjese en los aspectos más importantes de ese cráneo: las cuencas para los ojos, los pómulos, los dientes, las mandíbulas, la nuca. Es lo predominante. Superponga ahora esta página sobre la número 3 y compruebe esos extremos. Vea cómo los ojos coinciden en sus cuencas; cómo la boca cubre los dientes; cómo la nariz sobresale sobre su propia fosa; cómo la mandíbula recubre el hueso...

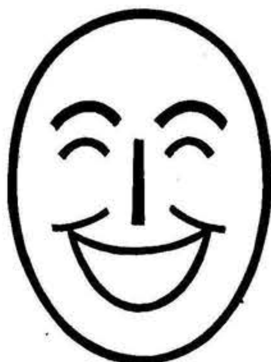
Estudie ahora detenidamente la página 2. El cráneo ha sido recubierto ahora con los correspondientes músculos, cuyos nombres he anotado por si siente usted curiosidad por ellos. Hay músculos para todos los usos: el frontal, para los movimientos de la frente — esas arrugas horizontales o verticales tan características —; el orbicular para el movimiento de los ojos o la boca; el masetero para la mandíbula... En fin; para todas nuestras necesidades o gustos.

Cada uno de esos músculos tiene su función; y según sea el movimiento que realice uno de ellos, el rostro adquiere una determinada expresión. A la vez, ese movimiento provoca en el rostro una disposición nueva que el dibujante ha de saber captar. Ei dibujante sabrá captarlas tanto mejor cuanto mejor conozca el funcionamiento de nuestros músculos.

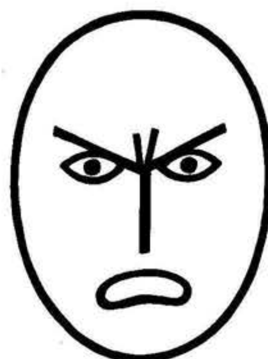
Compruebe también en este caso, superponiendo esa página a la 3, cuál es el lugar que cada músculo ocupa en el rostro y observe cómo la propia configuración de éste viene dada por las características de cada músculo. Esa es la base para pasar ya al verdadero estudio práctico de la expresión en el rostro humano.

Las expresiones fundamentales

Tres son las expresiones humanas que sirven de base a todas las demás. Toda la gama de los sentimientos humanos — tan infinita como es — se deriva de esas tres. El dibujante consciente de sí propio debe empezar por ahí a tantear el terreno difícil y duro de la expresión en el rostro de nuestros semejantes. Esas tres expresiones pueden esquematizarse en líneas muy simples, sobre las que el lápiz puede luego recrearse y dar realidad y particularidades fruto de una atenta observación. Véalas aquí; son tres expresiones fundamentales:



La risa



La ira



El dolor

Estudio de la risa

He aquí la más sana de las expresiones, la que debiera gobernar siempre el rostro humano. ¡Ojalá fuera así! Por lo que respecta a nosotros, los dibujantes, resulta quizá la más importante, la que requiere un estudio más concienzudo, dado que, en la práctica, es la que más debe dibujarse en plan comercial. Fíjese bien, pues, en los músculos que actúan en esta ocasión: los orbiculares de los ojos y los zigomáticos, como más importantes.





Los músculos zigomáticos y maseteros provocan la contracción de las mejillas sobre los pómulos. Se producen esas arrugas características desde la nariz a la boca, y las mejillas ascienden.





Los orbiculares de los ojos se contraen un tanto, formando las características "patas de gallo". A la vez, achican los ojos, forzados también por la presión de los maseteros. Las cuencas de los ojos, en los párpados inferiores, resultan más profundas.



Estudio de la ira

Expresión de violencia, de pasión incontenida. El rostro se desencaja y los músculos hacen trabajo extra. Es precisa mucha observación para que todos los detalles que han de dar carácter a ese sentimiento humano sean reales, bien retenidos en la memoria. Expresión frecuente en historietas, ilustraciones para novelas, etc. Los principales músculos a intervenir son: el frontal, los orbiculares de la boca, los maseteros y los depresores.

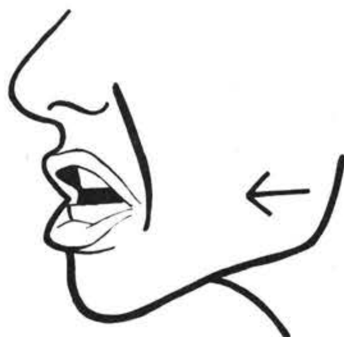




El frontal contrae la frente en sentido vertical, "frunciendo el ceño", como corrientemente se dice. A la vez, las cejas se contraen hacia el centro, formando un ángulo ligeramente acusado.







El masetero echa las mandíbulas hacia adelante, a veces de modo exagerado, y así como en condiciones normales los dientes superiores aparecen delante de los inferiores, en plena expresión de ira son los inferiores los que se adelantan. Los depresores hacen salir el labio inferior produciendo un hueco entre éste y el adelantado mentón. El conjunto de los músculos actuantes produce la expresión de ira, ese desagradable sentimiento humano.

Estudio del dolor

Opuesto a la risa, el dolor es la expresión suprema del sufrimiento. Son muchas las variaciones y matices que pueden registrarse en un rostro, desde la melancolía al llanto puro y simple, pasando por la tristeza y el sufrimiento. El dibujante ha de ser buen observador siempre y captar esos matices, para enriquecer así su archivo mental de sentimientos humanos. Intervienen los músculos frontal, orbicular de la boca y depresor, especialmente.





Los ojos, como sucede también en la risa, quedan un tanto ocultos por la presión de las cejas, mientras las mejillas, algo levantadas, presionan asimismo, formando "patas de gallo".



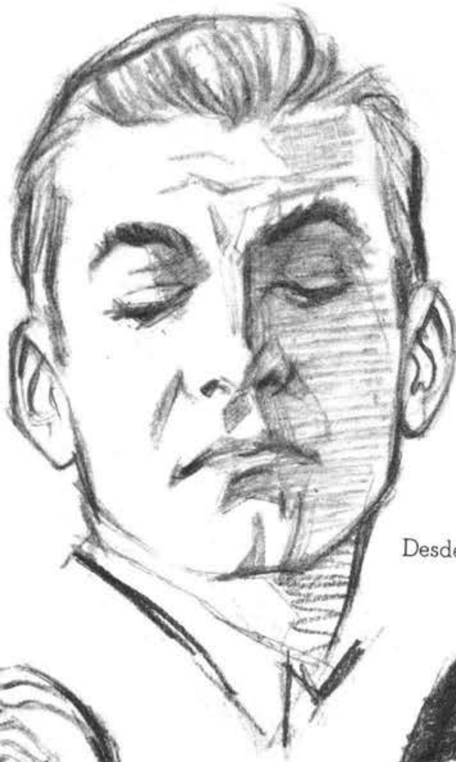
El frontal contrae la frente horizontal y verticalmente a la vez. Observe la teoría en la ilustración esquemática y compruebe cómo resulta en la práctica esa mezcla de contracciones.



El orbicular de la boca acciona ésta formando un arco de extremos caídos, en tanto que el depresor ahueca la zona entre el labio inferior y el mentón. Así se consigue esa expresión de la boca característica de sufrimiento.



GALERIA DE EXPRESIONES



Desdén



Sorpresa



Carcajada



Sonrisa



Extrañeza



Frialdad



Grito

apuntes para una

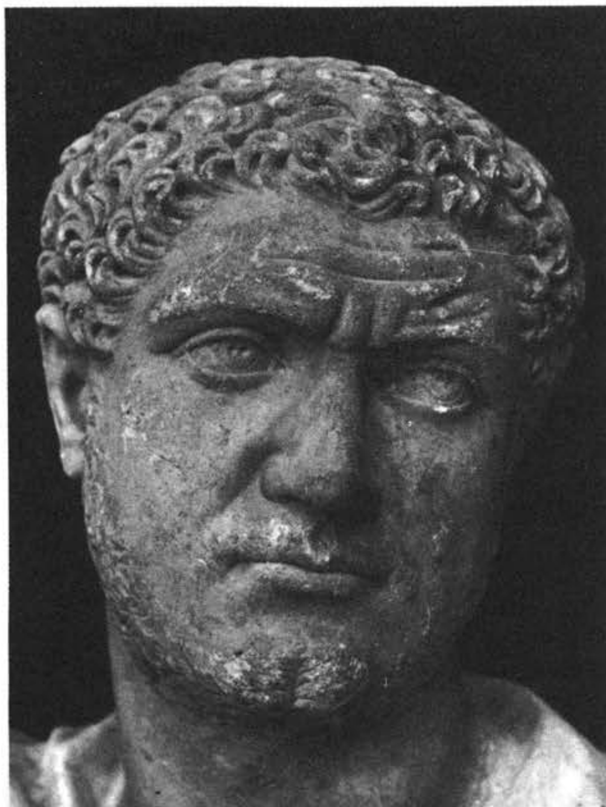
HISTORIA DEL ARTE

6.- El artista en el Imperio Romano

En esta ocasión no podemos hablar del artista de tal o cual comunidad, de tal o cual nacionalidad; vamos a hablar del artista *en* el Imperio Romano. Aparece por vez primera la palabra Imperio; y aunque a primera vista no parezca tener eso relación con el arte en sí, la tiene y mucha. El Arte es algo que nace y se desarrolla entre seres con intereses comunes y gustos muy parecidos; cuando la comunidad se diluye en la inmensidad de territorios diversos anexionados por derecho de conquista, mal puede hablarse de arte propio, de arte romano en este caso.

Durante los primeros heroicos tiempos de la República, Roma se caracteriza por sus guerreros y sus paisanos. Los generales romanos están absorbidos por sus campañas, por su afán de engrandecer los dominios de la República. Consideran el Arte como cosa sin importancia, indigna de la pureza de las costumbres castrenses. Y en cuanto a los paisanos, ¿acaso se preocupan de otra cosa que de obtener ganancias, de comerciar?

No hay arte romano propiamente dicho en un principio. Por derecho de conquista, las legiones



traen a sus lares estatuas, objetos artísticos capturados a los vencidos. El botín de los guerreros es, como tal, un lujo, una curiosidad — hoy diríamos que era el *souvenir* de los turistas de entonces —. Así como los griegos y aun los etruscos creaban obras en función de su efecto estético a la vez que de su utilidad práctica, con un gusto exquisito, peculiar en cada comunidad, para los romanos aquello que capturan no pasa de ser una curiosidad, un recuerdo. No saben apreciarlo...

Sin embargo, es evidente que el Arte ejerce una influencia lenta pero persistente. El *derecho de conquista* permite ganar nuevos territorios; pero a la vez los conquistadores son conquistados por algo muy sutil que va infiltrándose poco a poco en las costumbres del vencedor. Así resulta que los romanos van sintiéndose dominados especialmente por el arte griego, el arte de sus vecinos del Sur.

Hay una gran diferencia, no obstante, entre el producto de los artistas griegos y el producto de los artesanos romanos. Los griegos, como ya hemos visto, creaban obras a la medida del hombre. ¿Hicieron lo mismo los romanos? Podemos asegurar que no. Los romanos, en virtud de su propio acontecer histórico, sienten el impulso del colosalismo...

Cuando un país está envuelto en continuas contiendas guerreras, en las que sus generales consiguen triunfo tras triunfo, es natural que la soberbia se enseñoree de su alma. Nace el concepto *cesáreo* de la vida. Y entonces el arte deja de ser a la medida del hombre para reflejar su orgullo de triunfador. El arte se desorbita.

Dicho así en síntesis la cosa parece muy cruda. Sin embargo, la Historia, incluso hasta nuestros días, ofrece ejemplos bien concretos de lo que pretendemos decir. Hay muchos monumentos sin una auténtica razón de ser, excesivos, sin este concepto de la *medida* que tan acertadamente hallaron los maestros griegos. Monumentos *temporales* — aun cuando algunos perduran gracias al artista que los realizó —, fruto del orgullo de un emperador o de un general victorioso que en su día creyeron ser el no va más de su época y que quisieron que las generaciones futuras les tuvieran en igual concepto.

Es Augusto quien crea el Imperio romano. Roma es dueña del mundo mediterráneo y el emperador hace reinar el orden y la paz. Es él quien crea el arte oficial, al servicio de un ideal imperial romano.

Los romanos tienen espíritu utilitario. Toman del arte griego aquello que les gusta, sin preocuparse del sentido profundo que poseía en su país de origen, bastándoles con que satisfagan las necesidades puramente romanas, para embellecer o hacer

más confortable la ciudad y las residencias privadas.

Fijémonos en Trajano. Lo que preocupa a muchos como él es conmemorar sus hazañas, o servirse del arte como un instrumento de gobierno, para halagar a la plebe e imponerse en las provincias. El arte fué un lujo en Roma y nunca formó parte, intimamente, de la vida espiritual del pueblo.

Eso sí, los romanos fueron grandes arquitectos. Construyeron hermosos edificios... ¿Quién no recuerda sus circos, sus termas, sus arcos de triunfo, muchos de los palacios, residencia de los romanos ricos? Idearon nuevos procedimientos de construcción, porque construían mucho y no les bastaba la piedra. Ellos inventaron la albañilería. Claro que ésta presenta un aspecto algo desagradable, lo que obliga a los constructores romanos a *decorar* e, insensiblemente, a recargar sus construcciones con detalles inútiles.

Poseen también, en alto grado, el sentido de los grandes conjuntos arquitectónicos — caso de los foros imperiales —; de la simetría de las construcciones, del orden en torno a un motivo central al cual conducen monumentales escalinatas...

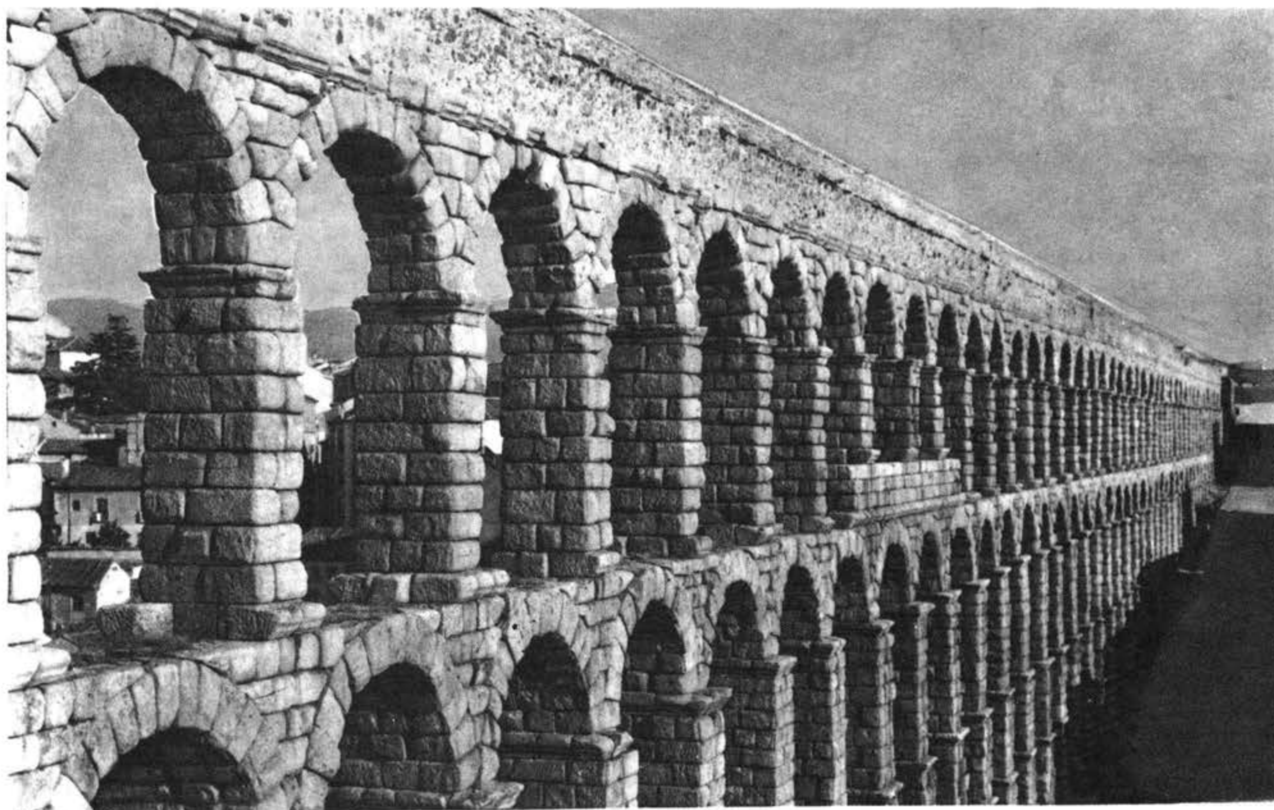
Y quizá la obra que les caracteriza mejor, porque mejor refleja su sentido utilitario de la vida, es el *acueducto,* del que todavía se conservan algunos en nuestro mundo mediterráneo.

Por lo que a la escultura se refiere, el artista romano copió de los maestros griegos. Pero así como éstos perseguían la belleza por encima de todo, el romano se interesaba por lograr el máximo parecido con su modelo. Fueron hábiles retratistas, y gracias a ellos tenemos idea de cómo eran los grandes de la época. Les preocupaba sobremanera el realismo, no sólo en el retrato, sino en los bajorrelieves que ilustraban sus monumentos y las famosas columnas conmemorativas.

El artista que laboró en el Imperio Romano no creó, pero supo utilizar lo que otros habían creado. Quizá lo que tenga más importancia es el proceso que permitió dar a conocer, gracias a su labor, las formas greco-orientales sobre una enorme extensión territorial... y precisamente gracias a ello muchos años más tarde hubo por dónde empezar otra vez, como veremos más adelante.

Resumen: La obra del Imperio Romano (siglos I al IV después de Jesucristo), sin ser muy original, resulta, sin embargo, digna de consideración; creó en todas partes ciudades concebidas de acuerdo con principios urbanísticos interesantes y tipos de lujosas mansiones de recreo (villas), y construyó obras de utilidad pública; pero se sirvió del decorado griego sin comprenderlo ni respetar su espíritu. En la escultura se destaca con relieves propios el retrato. El arte del Imperio Romano no es uniforme; varía según las provincias. En decadencia en el siglo IV después de Jesucristo, desaparece prácticamente en el año 500.

Documentación: Cabeza de Nerón (Museo Municipal de Tortosa (Tarragona, España); Acueducto de Segovia (España). *Fotos Mas.*

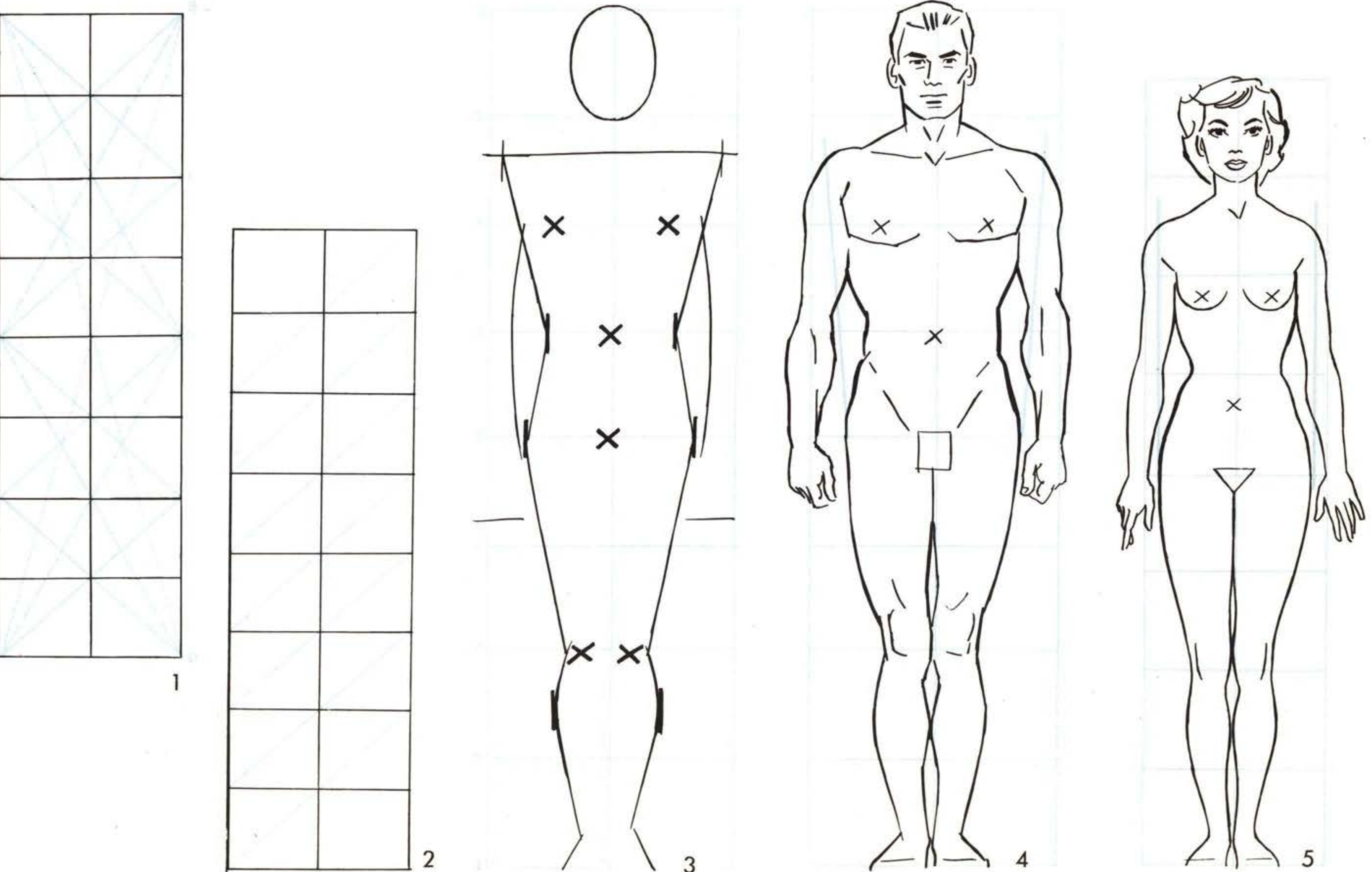


desarrollos

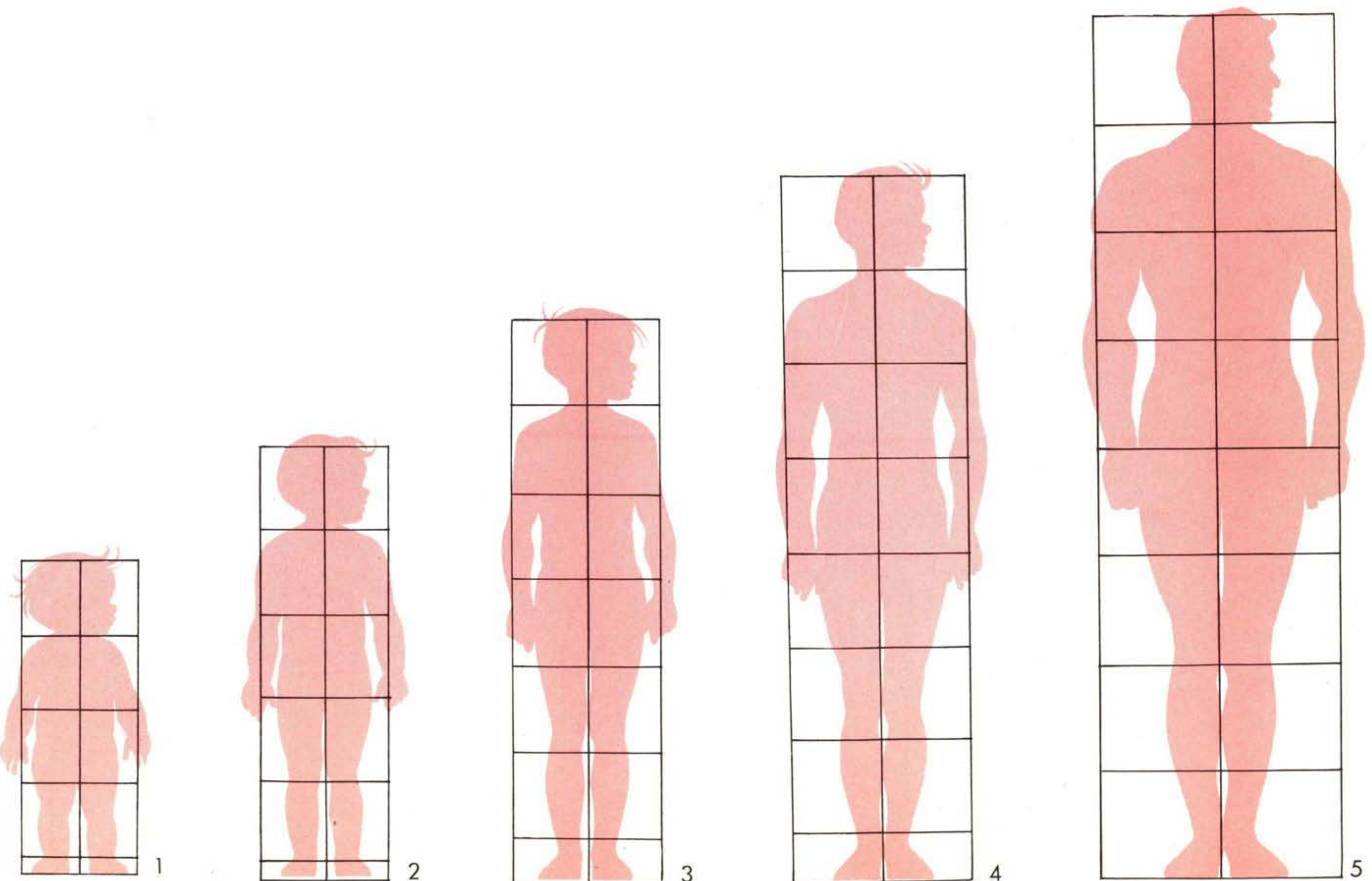


DESARROLLO N.º 1 — LECCION 7.ª

Desarrollo de las medidas y proporciones ideales masculinas y femeninas

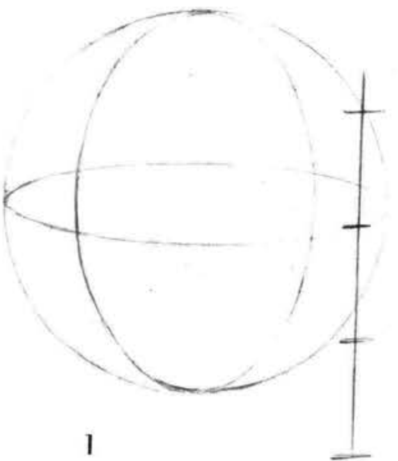


DESARROLLO N.º 2 — LECCION 7.ª
Desarrollo de las proporciones durante el crecimiento del hombre

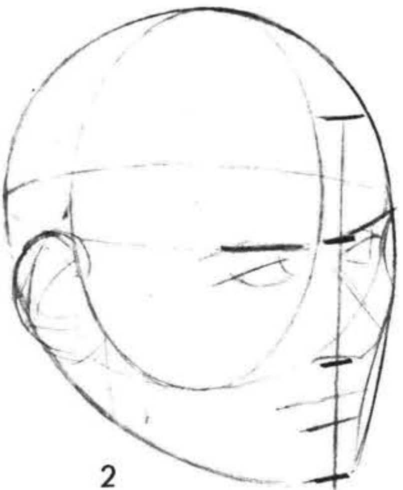


DESARROLLO N.º 3 — LECCION 7.ª

Desarrollo de la construcción de una cabeza a partir de una esfera



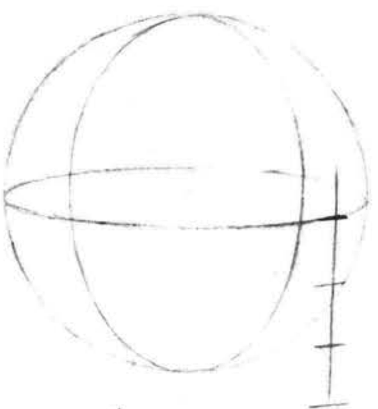
1



2



3



4



5



6

lección 8

El estudio de la cabeza
La técnica del lápiz carbón
El dibujo como oficio
Historia del Arte

EL MODELO DE LAS MIL CARAS

«Ése es tu prójimo, amigo.»

El hombre y la mujer, el joven y el viejo, el niño... Mil caras en torno que te contemplan o que tú contemplas en una vorágine de ansias mal contenidas. Y sus facciones se reflejan en tu retina y tú quieres que tu mano, tu lápiz, las traslade al papel y quieres captar sus expresiones propias y sus sentimientos y quieres que aquello que dibujas signifique algo y sea la admiración de tus compañeros y de tu familia y de tu profesor.

Y uno se despierta.

Me paso la mano por los ojos y contemplo el yeso. "He aquí a Séneca", me digo. Un modelo de yeso, a tamaño natural, que miles de discípulos en cientos de Academias de Bellas Artes han copiado y dibujado, como yo mismo he hecho en mis años de aprendizaje. Y mi deseo, ahora, es convertirlo en modelo práctico, útil, de manera que visto desde distintos ángulos y con diferentes iluminaciones, y dibujando, lo vea usted en estas páginas como un elemento de prácticas. Espero que así le sea tan útil como lo ha sido antes para tantos otros. Porque durante muchas noches va a ser su modelo silencioso, paciente, mientras usted emborrona papel tras papel intentando copiar una oreja, un ojo, la nariz, la boca, las facciones de perfil, ahora con una luz, luego con otra... y vuelta a empezar.



Conozco todo *eso* porque he pasado por ello. Sé de las noches en vela, mientras alguien de la familia golpea en la pared para que uno se acueste, y uno dale que dale con el lápiz, la goma, el sudor, la inquietud, sin siquiera oír el tic-tac del despertador que mañana, sin compasión, llamará a la hora de siempre.

Pero también conozco esa otra sensación que muy pronto gustará usted...

¿No se ha sentado nunca a la mesa en una tasca, y ha aprovechado el momento propicio para tomar un apunte de ese viejo carretero que se toma un vaso de vino en la mesa de al lado, a la izquierda, cachazudo él, con sus arrugas, su bigote caído, su gorra mugrienta?

¿No le ha llamado la atención la cachaza, la filosofía a ras de suelo del pescador de la escollera, paciente, en espera de que un pez pique, lo que quizá no haga en toda la tarde?

¿Y no ha visto nada en ese grupo de viejas vestidas de negro, sentadas en un banco de la plaza, contándose sus cosas, mirando aviesamiente, dormitando quizá...?

¿Y esos niños que juegan? ¿Y esos esforzados deportistas del pedal? ¿ Y esa vida que nos pasa por delante?

Son mil caras que nos contemplan. Son mil caras que están ahí, verdaderos modelos vivos para usted. Copiar el Séneca es el comienzo; luego vendrán ellas, las mil caras que ahora esperan...

El proceso a seguir para dibujar una cabeza:

EL ESTUDIO DE LA CABEZA

—¿Usted qué se ha creído?—preguntó el viejo gruñón, mirándome por encima de sus lentes—. ¡Nadie le ha dado permiso para hacer *eso!* ¡Ni se lo dará!

De modo que cerré mi cuaderno de apuntes y me fuí con el viento a otra parte. La mujer que elegí en otra oportunidad, sentada en uno de los bancos del andén de la estación, pareció sentirse halagada por la atención que le prestaba. De vez en cuando se atusaba el pelo con un gesto lleno de coquetería. Y la muy pillina me miraba de reojo. Pero yo serio; estaba tomando un apunte y esto era lo único que me importaba.

Pero, ¿y aquella otra vez...? Bueno; se lo contaré a usted. Cierto día paseaba por las afueras y encontré a un gitano. El hombre no se había cortado el pelo por lo menos desde hacía seis meses. Moreno amarillento, sucio, con un traje lleno de remiendos, una colilla colgando de la comisura del labio y, cosa rara, trabajando: estaba en plan de reparar un estropeado paraguas.

Me pareció buen tema para mi cuaderno y me acerqué a él. Elegí el punto de vista que mejor me convenía y di comienzo a mi trabajo con muchas ganas y bastante seguridad... El hombre no dijo nada. Continuó con lo suyo, impasible. Hasta que terminé, cerré el cuaderno e hice acción de marcharme.

—¡Eh!—exclamó el hombre. Me volví y le miré, interrogante. El gitano se quitó la colilla del labio y me miró con un gesto un tanto displicente—. ¿No me paga?

Le di un par de duros; se los había ganado, al fin y al cabo, posando como modelo...

* * *

Cuando el dibujante alcanza esa meta de salir a la calle y tomar apuntes del natural —caras y expresiones—puede decirse que ha logrado uno de sus más ambiciosos propósitos. Pero antes no ha llegado ahí se ha pasado meses y meses practicando. Esa práctica que usted debe realizar por su cuenta, ya que únicamente usted puede exigírsela a sí mismo.

Todo es empezar. Voy a proporcionarle los medios más seguros y eficaces para obtener resultados satisfactorios. Pero, eso sí, exijo de usted una total entrega, una dedicación absoluta, una renuncia a toda impaciencia y una confianza ciega en el método a seguir.

Hay que empezar por el principio. Y el principio está otra vez en la línea. El encajado, la proporción, luz y sombra, valoración... Todo aquello que ya ha estudiado en relación con las formas geométricas, ahora vuelve por sus fueros; de nuevo precisa usted de aquellas enseñanzas.

Del mismo modo que el discípulo empieza trazando palitos, y luego se inicia en la caligrafía inglesa a base de trazos finos y gruesos debidamente equilibrados, así usted ha de realizar el estudio de la cabeza humana.

Mi primer consejo es éste: Olvídese de que quiere ser un artista, por el momento, y aprenda primero a ser un buen artesano.

Si ha comprendido lo que quiero decirle, continuemos. El segundo paso es realizar un proceso de transformación: Convertir la cabeza humana en un bloque de piedra. Es esa *piedra* la que vamos a estudiar, como en su día estudiamos aquel poliedro irregular, en las primeras lecciones de este método.

El proceso que seguiremos es el siguiente:

Emblocado

Iluminación

Valoración

Realización

El emblocado y la iluminación los estudiará usted a través de esa *piedra* en que hemos convertido la cabeza humana. Así será más fácil la comprensión, ya que ni la expresión ni ninguna otra cualidad específicamente humana nos molestará. Luego, al valorar, será preciso tenerlas en cuenta... por lo cual esa *piedra* volverá a adquirir la necesaria personalidad; volveremos a humanizarla.

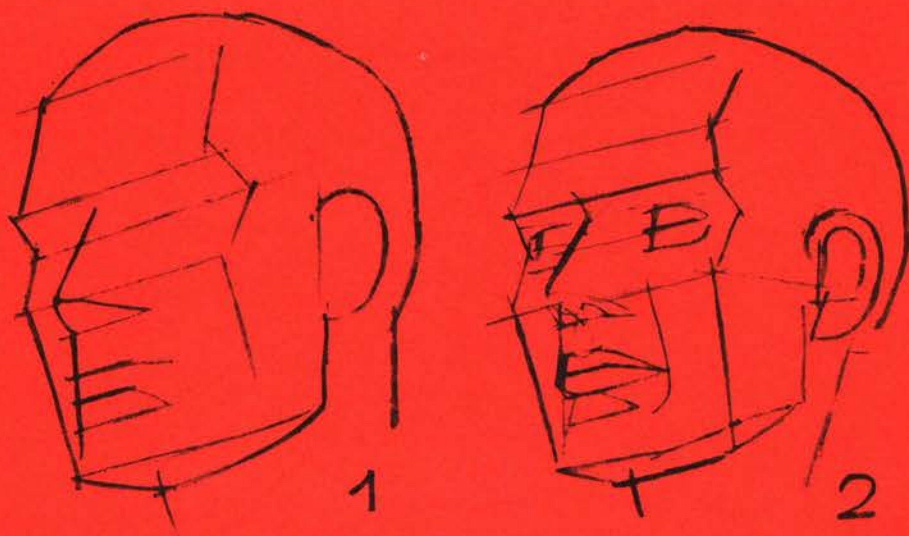
Por lo que respecta a la fase final — realización —, aprovecharé la oportunidad para hablarle de una nueva técnica: la del carboncillo y lápiz carbón, otros medios que tiene el dibujante a su disposición para realizar sus originales.

Primera fase: EL EMBLOCADO

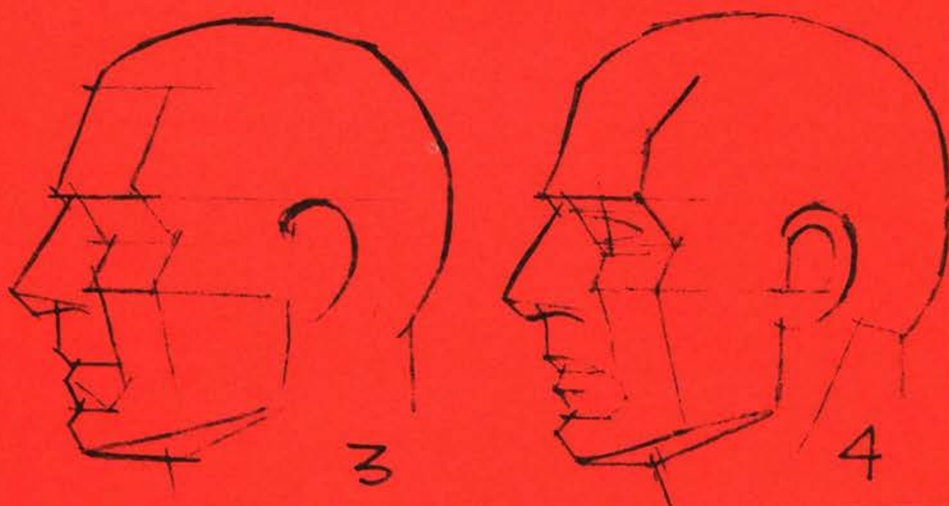
Si quiere dibujar bien, es preciso primero someterse a la disciplina. No se deje dominar por la intuición *ahora*, a fin de que *mañana* esa misma intuición sea fecunda. Por eso, el dibujante de figura se somete y sigue todas las normas cuando aprende. Porque sabe que esa disciplina educa y forma.

El *emblocado* consiste en convertir en un bloque aquello que vamos a dibujar; en nuestro caso, la cabeza. De este modo se simplifican sus áreas, reduciendo las superficies posibles a las mínimas básicas.

Al simplificar es más fácil someter ese



He aquí, en una perspectiva semifrontal, una cabeza emblocada. Observe las hendiduras y los salientes más característicos: la depresión entre la frente y las aristas que forman el rostro.



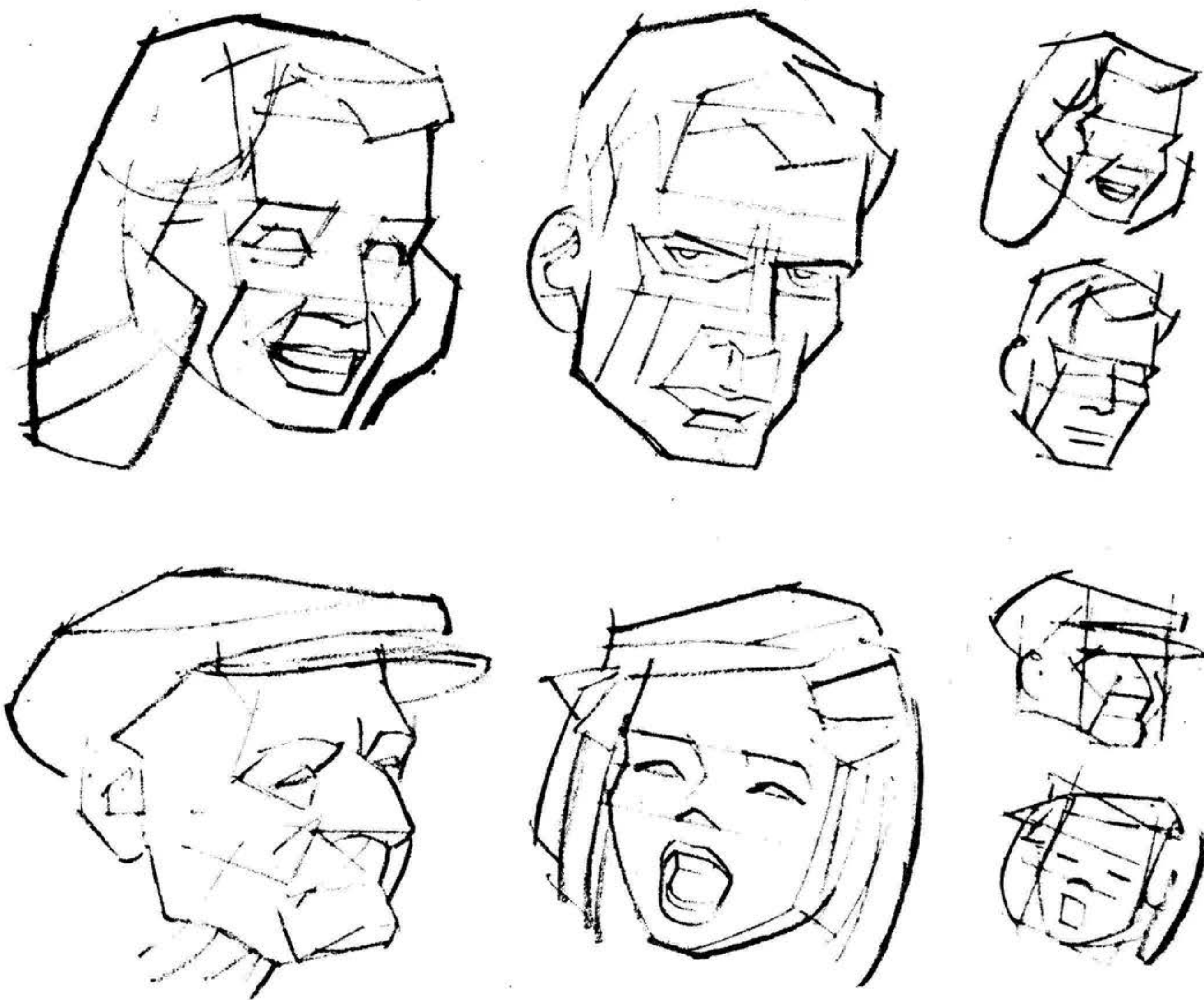
Fíjese ahora en ese mismo bloque visto de perfil. La depresión para los ojos y la nariz, y la que delimita el mentón. Por lo demás, observe la disposición de las demás depresiones y aristas.

bloque a las líneas de la perspectiva, que también lo rigen; es más fácil corregir los posibles errores — una ceja más alta que la otra; una mejilla desproporcionada; un mentón que no guarda el centro del rostro... — y las tareas preliminares se realizan con una absoluta seguridad, casi como quien dibuja cubos, cilindros o esferas...

Ese emblocado inicial no es una cosa estática, sino aplicable a todas las posturas y a todas las perspectivas que pueda tomar la cabeza humana. Y no sólo eso, sino que nos sirve en toda circunstancia, sea cual sea el modelo; sean cuales sean sus características.

Haga la prueba y verá. Fíjese en los emblocados de abajo y observe cómo es posible emblocar cualquier expresión y cómo, gracias a ello, el dibujante es capaz de *petrificar* — esa *piedra* básica tan útil — y, en consecuencia, llegar al principio, a la línea... Y observe cómo precisamente esa línea, esas líneas nos dan por sí mismas la base de cualquier expresión que deseemos.

Eso es muy importante, amigo. Vale la pena detenerse a reflexionar y a ver; vale la pena probar una y otra vez, practicando, practicando siempre, hasta llegar al dominio de la línea. Porque si llega a dominarla, casi puedo decirle que lo demás se le dará por añadidura.



Sí. Línea igual a expresión. Ésta es la base, el principio de todas las cosas. Con lo cual volvemos de nuevo a los comienzos de este método y, como por arte de magia, los aplicamos a partir de ahora al estudio de una faceta nueva: la cabeza humana.

Y, como entonces, pasamos ahora a la

Segunda fase: ILUMINACION

Una vez emblocada la cabeza, con lo cual se han resuelto todos los problemas de proporción, encajado y perspectiva — que a todo eso equivale el emblocado —, ese bloque, esa *piedra* de apariencia humana ha de ser iluminada.

La luz es la misma ahora que entonces, cuando la estudiamos como fuente de iluminación respecto a las formas geométricas. Por consiguiente, con ella obtendrá usted los mismos efectos.

¿Recuerda usted cuáles son esos efectos? Básicamente son tres:

Luz

Penumbra

Sombra

Sin pensarlo demasiado, usted sabe que en una figura geométrica sus partes o superficies iluminadas son aquellas totalmente perpendiculares a la dirección de la luz. Las partes en sombra, pues, serán las opuestas totalmente. Y, en cuanto a la penumbra, abarcará todas aquellas superficies o caras de la figura que aparezcan en relación oblicua con la dirección de la luz.

La cosa no tiene dificultad alguna por lo que se refiere a las superficies planas. Usted está al cabo de la calle sobre lo que debe hacer, ¿verdad? La valoración de la sombra o de la penumbra en una superficie plana ha de ser uniforme en toda ella. Recuerde lo que aprendió cuando estudiamos la luz y sus efectos sobre el cubo, por ejemplo.

En cuanto a las superficies no planas... Claro; la cabeza no es un cubo. Ese bloque en que la hemos convertido presenta sus dificultades y es preciso resolverlas una a una, a fin de obtener un resultado aceptable por lo que respecta a su iluminación correcta. Es preciso recordar las enseñanzas relacionadas con la iluminación del cilindro y de la esfera, aplicándolas a las partes que en el bloque de la cabeza reúnan una cualquiera de sus características curvas o esféricas.

Todo consiste en empezar por el principio. Una vez emblocada la cabeza hay que iluminarla. Y si antes le he hablado de la línea como base vital de todo, ahora he de dar un paso más y afirmar que la luz determina los tonos y son éstos los que han de dar la apariencia de realidad. Pues sabemos que sólo cuando un volumen es iluminado adquiere realidad.

Durante el tiempo que dedique a la práctica del emblocado y de la iluminación del mismo es preciso tener una constancia a prueba de desalientos. Es más; le recomiendo una práctica continuada, hasta habituarse a saber ver las líneas y luego los planos; a saber prácticamente *fotografiar* éstos, hasta sentirse capaz de reproducirlos sobre el papel.

Es preciso tener un claro sentido de la realidad, ser realista al emblocar y no irse por las ramas cuando se trata de iluminar. ¿Qué quiero decir con esto? Simplemente, que en esa fase preliminar, el dibujante debe convertirse casi en un objetivo fotográfico y reproducir, simplificando, aquello que ve, haciendo uso de su propio sentido común.

Vale decir que al establecer las luces y las sombras, concretamente, no sea exagerado: limítese a fijar las básicas, las que se observan al primer golpe de ojo. Ya llegará el momento de detallar, cuando pase a valorar los tonos, una vez *reencarnada* la figura.

Veamos ahora la aplicación práctica de algunas de las posibilidades que la luz ofrece sobre el emblocado de la cabeza humana. Podría encontrar decenas de variaciones, pero dejo esa tarea a usted; así le servirá de práctica y estímulo.

DESARROLLO N.º 1 — LECCION 8.ª

Modelo práctico de cabeza emblocada bajo ocho formas básicas de iluminación

Los efectos que la luz produce sobre la superficie de una cabeza emblocada son, como es fácil de comprender, el fundamento en que nos hemos de basar para la valoración de las luces y las sombras en una cabeza humana, una vez ésta se dibuja correctamente. Conocer esos efectos, saber aplicar la teoría y llevarla a la práctica forma parte del buen hacer de un dibujante. Sin estos conocimientos básicos es prácticamente imposible llegar a dominar el juego de las luces y las sombras en la figura. Por eso es esencial que usted estudie y practique, y compruebe personalmente sobre una cabeza auténtica esas formas, y cualesquiera otras, hasta sabérselas de memoria en sus menores detalles.

1. — Luz desde arriba, ligeramente lateral. Es la más corriente; no demasiado intensa, provoca sombras en las cuencas de los ojos. Al propio tiempo, la nariz la proyecta hacia abajo.

2. — Luz desde arriba, frontal. La prominencia de las cejas proyecta sombra sobre la parte alta de las mejillas y éstas, a la vez, aclaran la de las cuencas de los ojos. La base de la nariz y de los labios, las orejas, proyectan sombra hacia abajo.

3. — Luz desde abajo, frontal. Caso contrario al anterior. Ahora las sombras se proyectan hacia arriba: Mentón, labio inferior, pómulos, prominencia de las cejas, orejas...

4. — Luz lateral, semicontraluz. Deja parte del rostro en sombra. Fíjese en la mancha blanca de los pómulos, en la boca... La sombra de la nariz puede llegar a tapar ese pómulo opuesto a la luz, si ésta la situamos algo más atrás.

5. — Luz totalmente frontal. Las sombras son escasas, prácticamente se reducen a la penumbra provocada por superficies no perpendiculares a la dirección de la luz.

6. — Luz lateral. Caso parecido al número 4, con la variante de que vemos la parte iluminada y de que la luz está más atrás.

7. — Luz lateral, ligeramente desde arriba. Caso parecido al número 1, sólo que vemos la parte iluminada en mayor proporción que la situada en la sombra.

8. — Contraluz. Muy poco frecuente en blanco y negro y usado en color precisamente para jugar con los efectos producidos por el reflejo de los tonos y colores... Fíjese en el halo producido por la luz.

Un consejo

Puede resumirse en muy pocas palabras, repitiendo lo dicho anteriormente sobre el mismo tema. Cuando se trata de establecer la composición tonal, sobre la que tanto influye la iluminación, ha de tener en cuenta no dar igual importancia a las partes iluminadas en relación con las partes en sombra. O a la inversa, ya que esto depende de la iluminación elegida. Si desea que predomine la sombra, que sea realmente así. Y si quiere una cabeza bien iluminada, procure que sus partes en sombra queden reducidas. En una palabra: Huya como de la peste de la aborrecible "mitad y mitad". ¿De acuerdo?

La luz da carácter

Los dibujantes, los pintores, los fotógrafos y los directores de fotografía cinematográfica saben muy bien cuánta importancia tiene la luz y los efectos que produce sobre una superficie cualquiera. Un profesional, un artista de la imagen, sea cual fuere el camino elegido para expresarse, cuenta con la luz como un factor más que dará valor y trascendencia a su obra. La luz es algo fundamental, sin lo cual nada existiría ante nuestros ojos.

Acuérdese de aquella fotografía "artística" que le hicieron tiempo atrás — a todos nos han fotografiado "artísticamente" un día u otro... — y recuerde los trabajos del fotógrafo con los focos y los proyectores, corrigiendo ahora un efecto, moviendo después una pantalla "para que la nariz resulte a su tamaño normal", o "para que resalte ese brillo de sus ojos" o, ¿por qué no?, "para disimular ese cuello, o esa quijada, o esa frente..."

Hay que tener mucho cuidado con la luz. Hay que saber darla con la adecuada propiedad. Hay que iluminar una cara conforme a su carácter, a su edad, a su propia expresión...

He aquí, como demostración práctica de cuanto le estoy diciendo, tres cabezas que ha visto unas páginas atrás sólo emblocadas. He elegido para cada una de ellas una iluminación que he creído adecuada.

Por ejemplo, a ese hombre de facciones adustas y severas lo he iluminado desde abajo, dramáticamente. Así le doy una personalidad más acusada. Observe el detalle de las cejas sombreando la prominencia baja de la frente; los ojos iluminados en unas órbitas a oscuras; los pómulos; la boca y la nariz; el mentón... Nada más y nada menos que un efecto de luz expresamente provocado.

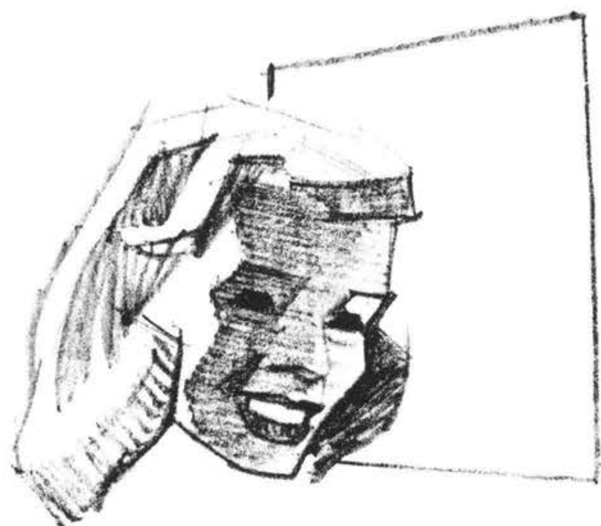
En cuanto al viejo, una iluminación lateral, algo suave, que revele decadencia, atardecer de la vida. Casi se trata de un semicontraluz.

¿Y la niña? Iluminación desde arriba, muy suave, que acuse y destaque bien la endidura infantil típica a la altura de los ojos...

Cuidado con la luz. Aprenda a utilizarla.









Factores auxiliares

He aquí la cabeza que nos faltaba: la de la muchacha sonriente. Le he dado ahora una iluminación en semicontraluz que otorga a su rostro cierto carácter. Pero voy a utilizar este modelo para hablarle de nuevos factores auxiliares para usted.

Claro que no tan nuevos. Uno de ellos es el reflejo, del que nos habíamos olvidado últimamente, ¿verdad?

Pues sí, también la cabeza humana tiene derecho a disfrutar de los efectos especiales que nos procura el reflejo de una superficie cercana. Por sus propias características, el rostro es buen elemento receptor de la luz. Ahora bien; del mismo modo que al emblocar ha tenido usted en cuenta las hendiduras y salientes de la cabeza, también es preciso considerar unos y otros a la hora de valorar la luz sobre la cabeza ya personalizada.

Fíjese en esta cabeza de muchacha en relación con todo lo dicho. La pantalla reflectora que la muchacha tiene a su izquierda aclara esa parte de su rostro. El medio tono logrado por la penumbra suaviza sus facciones, que van oscureciéndose a medida que el reflejo pierde intensidad.

La fuente de luz, bastante lateral, casi a contraluz, ilumina intensamente la parte de la derecha — izquierda en el dibujo — y... ¡Fíjese bien en el detalle! La línea que delimita ambas zonas, la de luz y la de sombra, parece de un negro más intenso... Los profesionales llamamos a este efecto *joroba*. La *joroba* se produce siempre por el contraste entre la sombra y la luz, en la zona donde ambas han de coincidir en una superficie moldeada.

Otro factor auxiliar que produce sus efectos es utilizar dos fuentes de luz para iluminar un volumen determinado. Un consejo inicial: nunca ambas fuentes de luz tendrán la misma intensidad; si así fuera, sus efectos serían desastrosos. Vea en la ilustración del margen un ejemplo práctico de la utilización de ese efecto artístico, del que le hablaré en lecciones más adelantadas.

Tercera fase: VALORACION

Ya tenemos a nuestra "piedra" emblocada e iluminada. Es hora de que la volvamos a la vida a que pertenece. Un soplo y... ¡ya está! He aquí de nuevo una cabeza humana, la de ese vejete desdentado que nos sirvió antes de modelo para uno de los emblocados del comienzo.

Al pasar a la realidad se presentan los problemas de costumbre en valoración, problemas que usted ya ha considerado y resuelto en otras ocasiones y que ahora va a aplicar a la cabeza humana.

Me refiero, en primer lugar, a esa vieja norma de que no sean las líneas las que delimiten los contornos, sino la propia valoración de luces y sombras. Todas aquellas aristas primarias que nos sirvieron para el emblocado de la cabeza eran sólo para delimitar las superficies esenciales; ahora deben desaparecer debajo de la valoración propiamente dicha.

Una de las cosas más importantes a tener en cuenta es que la valoración debe realizarla primero por partes y luego en su conjunto. Mientras aprende debe acostumbrarse a ser fotográfico; a considerar que cada superficie moldeada del rostro tiene su parte de sombra, su parte de luz y esa *joroba* característica de la que le he hablado antes. Una vez resuelta una parte puede pasar a la siguiente y, al terminar, debe apartar de sí el dibujo. Déjelo caer al suelo y, sin inclinarse siquiera, obsérvelo con ojo analítico, buscando los fallos, analizando todas sus partes y el conjunto con el deseo de que nada se escape a su examen.

Muchas veces, los árboles no dejan ver el bosque. Se necesita ver las cosas desde lejos para apreciar la totalidad de lo hecho.

Y si está completamente satisfecho de su obra, siga adelante. Voy ahora a tratar de la realización del original definitivo... y voy a hacerlo hablándole de una nueva técnica.





Cuarta fase: REALIZACION

LA TECNICA DEL LAPIZ CARBON



El yeso es el comienzo; luego vendrán las mil caras que ahora esperan...

Vamos a empezar a tomarnos en serio eso del dibujo, amigo. Si usted tiene en su casa o en la de algún familiar o amigo un busto en yeso — mucho mejor si es sólo una cabeza de tamaño natural —, ahora es el momento de tomarlo prestado para sus prácticas de dibujo. Hasta me atrevo a pedirle que, si no lo tiene, lo adquiera o encargue en cualquier yesería de su localidad. Sí, no le sorprenda. Verá cuán útil le resulta...

...Porque, como usted, miles y miles de estudiantes de Bellas Artes han pasado por esa angustia de tener que copiar una y otra vez un mismo yeso. Han tenido que esforzarse en que su muñeca, su mano, su lápiz carbón trazara sobre el papel esa misma silueta, o una parte de esa cabeza, hasta dominarla y saber dibujarla casi con los ojos cerrados.

Llegará el día en que sus manos sucias de carbón revelen en usted al buen dibujante, al trabajador infatigable que vence todas las dificultades técnicas. Porque sé que ese día está al llegar, le digo: "No sea impaciente. Vaya paso a paso. Dibuje y siga el camino por donde se le señala..."

El yeso es el comienzo. *Su yeso* será el más paciente de los modelos. Usted podrá exigirle el horario que quiera, la posición que guste. Podrá iluminarlo por donde le parezca y él nunca protestará: siempre estará a su disposición. Callado, impasible, digno.

Al principio debe usted trabajarlo con absoluta fidelidad a lo que ve. Prácticamente debe convertirse en un fotógrafo. Debe incluso dibujar los defectos del yeso, si éste los tuviera. En una palabra: debe ser meticuloso, no olvidar nunca ningún detalle...

Cuando el dominio de la técnica sea para usted como el pan de cada día, entonces volveremos a hablar... y quizá le diga ese día que el artista primero *se hace* y luego *nace*.

* * *

Ha llegado usted a la última fase del proceso a seguir para dibujar una cabeza humana. Ahora va a poner en práctica, definitivamente, todo lo que le he explicado en teoría a través de las enseñanzas de las anteriores páginas. Le he dicho que lo hará empleando una nueva técnica. Esta nueva técnica es la del carboncillo y lápiz carbón.

Vamos a volver atrás y a desarrollar todo lo explicado. Consulte la lámina correspondiente para seguir todas las explicaciones que voy a darle a continuación.

Tenga en cuenta que el carboncillo es muy sucio, pero fácil de borrar. Y que el lápiz carbón es más limpio, pero difícil de borrar. El procedimiento a seguir cuando se trata de realizar un original al carbón es utilizar el carboncillo para el emblocado, la iluminación básica y el comienzo de la valoración. Luego se sopla y vuelta a empezar, sobre la pauta trazada, con el lápiz carbón, más permanente.

Siga paso a paso el desarrollo de esta interesante técnica a través de las páginas siguientes, ¿quiere?

DESARROLLO N.º 2 — LECCION 8.ª

Proceso a seguir para el emblocado y primeras luces en el dibujo de una cabeza de yeso.

1. — ¿Qué es lo primero que debe hacer? Con la lámina a la vista, se trata de que usted realice ahora todo aquello que aprendió ya a partir de la lección primera. Ya que va a practicar una nueva técnica, la del lápiz carbón, empiece usando el carboncillo en esta primera fase de su labor. Así, encaje la cabeza con él. Recuerde: primero la esfera medio esbozada sobre la cual trazará las divisiones que indiquen la línea de las cejas, de la base de la nariz, del mentón. Luego el cubo, en la perspectiva elegida por usted. En una palabra: llevar a la práctica la teoría aprendida.

2. — Sobre las líneas iniciales que acaba de trazar dibuje ahora otras más. Se trata de que empiece a *situar* las que esbocen el contorno de la figura, las aristas más sobresalientes del yeso: la nariz, las cuencas de los ojos, la boca... Líneas de orientación, sobre las que habrá que volver más tarde. Dése cuenta de cuán fácil resulta al disponer de un modelo así, fijo ante usted, que puede dibujar con la misma paciencia y tranquilidad con que tiempo atrás dibujara su primer bodegón...

3. — Y ahora, a emblocar. Primero y principal: esfuércese en olvidarse de que está intentando dibujar una cabeza humana. Ahora no se trata de eso: lo que va a dibujar es un bloque de piedra o yeso, con diversas superficies y planos. Eso es lo que importa. ¿Cuál debe ser su forma de proceder en este caso? Primero debe realizar una síntesis mental: "Lo que yo quiero es señalar sobre el papel, y en el encajado que acabo de realizar, las zonas de luz y de sombra. Nada más." Sí; luz y sombra: blanco y negro... Nada de líneas ahora, por favor. Sólo zonas negras, sin medios tonos ni penumbras, en contraste con el blanco puro. Luego ya tendrá tiempo de valorar... Manos a la obra. Fíjese en que el área de sombra dibuja sobre el yeso formas caprichosas que a lo mejor no se corresponden con las facciones. ¡No importa! Siga usted señalándolas y llenándolas de negro. ¡Ya irá adquiriendo forma, no se preocupe!

4. — Ahora ya puede empezar la valoración, buscando los medios tonos, la penumbra, los reflejos si los hay...

Pero antes de continuar es preciso que adquiera usted algunos conocimientos necesarios sobre la técnica del carbón, sea carboncillo o lápiz carbón. Necesita saber *cómo hacerlo* para que su labor sea efectiva y satisfactoria. Voy a ocuparme de ello en seguida. Ya verá cómo no tiene nada de difícil. Vuelva la página, por favor.

Proceso a seguir para la realización de un original a lápiz carbón

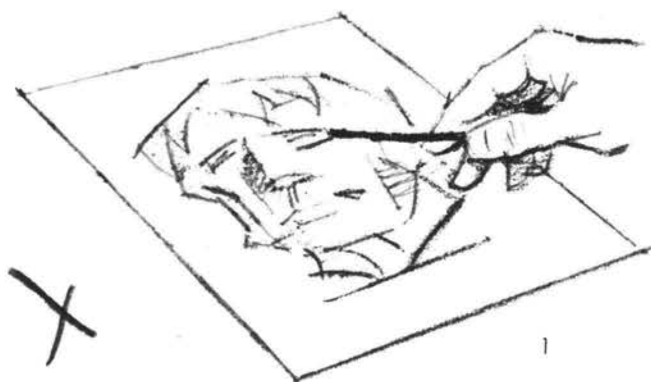
1. — *Voy a suponer que usted continúa el dibujo anterior. Como voy a hablarle del proceso a seguir cuando se trata de dibujar al carbón mediante los dos procedimientos —carboncito y lápiz carbón—, voy a aprovechar esta circunstancia para presentar en una nueva perspectiva y una nueva iluminación a su modelo, esa cabeza de Séneca. Continúe usted, no obstante, con la cabeza emblocada sobre la que está practicando, hasta darla casi por terminada.*

2. — *Digo "casi" porque la valoración de las sombras y medios tonos con el carboncillo —conste que le hablo en plan académico— no basta. Ayúdese ahora con el dedo, para difuminar los grises y zonas que lo precisen, de acuerdo con lo que vea en su modelo y su propio criterio de dibujante.*

3. — *Ahora haga esto: sople sobre lo dibujado. Verá cómo el carboncillo desaparece de la superficie del papel y, si no es así, ayúdese con un trapo limpio —la primera vez—. Haga la limpieza bien a fondo. Y no se preocupe porque sobre el papel quedarán trazos y tonos muy apagados, pero lo suficientemente claros para continuar dibujando sobre lo ya realizado. Incluso el blanco del papel será menos blanco lo cual le será muy útil después. Con lo cual ha seguido usted todo el proceso que sigue cualquiera artista del carbón. Primero, el carboncillo, en plan de ensayo previo para asegurarse; luego...*

4. — *Luego el lápiz carbón. Recuerde que éste es más difícil de borrar. Por consiguiente, usted necesita estar seguro de lo que hace. Utilícelo ahora para terminar su original. Dé todas las formas y medios tonos; trabaje a fondo su dibujo, pues ahora ya está en camino de terminarlo.*

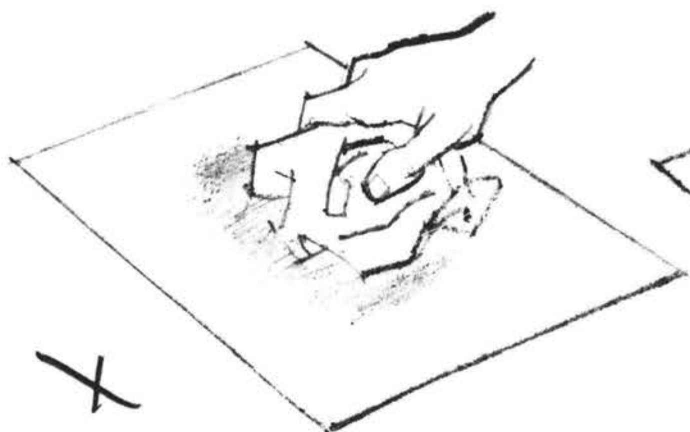
5. — *Utilice el difumino. Suavice con él cualquier arista que haya resultado dura. Agrise las partes que lo precisen. Entone el conjunto esforzándose en imitar calidades fotográficas, que en esta primera práctica son la meta*



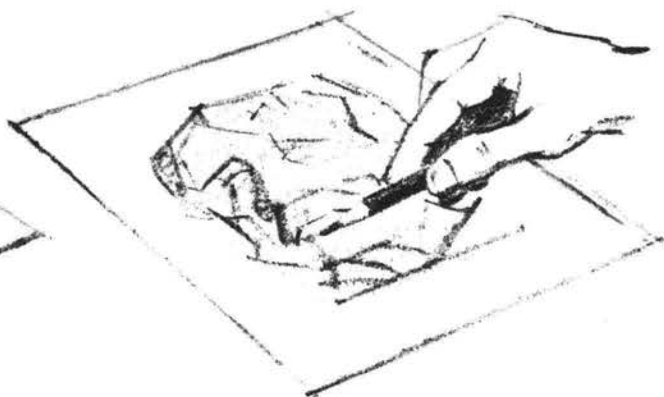
1



2



3



4



5



6



que debe perseguir usted. Y luego vuelva con el lápiz carbón a entonar de nuevo, para evitar ese efecto de algodón sucio que resulta de retocar demasiado con el difumino. Lápiz, difumino; difumino, lápiz... Así hasta quedar satisfecho de la labor realizada.

6.—*Ahora, la goma de borrar. Es preciso utilizarla con tiento, de manera que con su ayuda consiga usted "sacar blancos" allí donde sean precisos. Ese blanco sucio sobre el que antes le he llamado la atención será ahora una ayuda, pues la goma hará que donde quiera usted blanco o haya, y del bueno. Fíjese bien en la iluminación elegida y sea cauto. Recuerde que un exceso de brillos es siempre perjudicial para el dibujo. Determine aquéllos y los blancos más precisos, esenciales. Y trabájelos con la goma...*

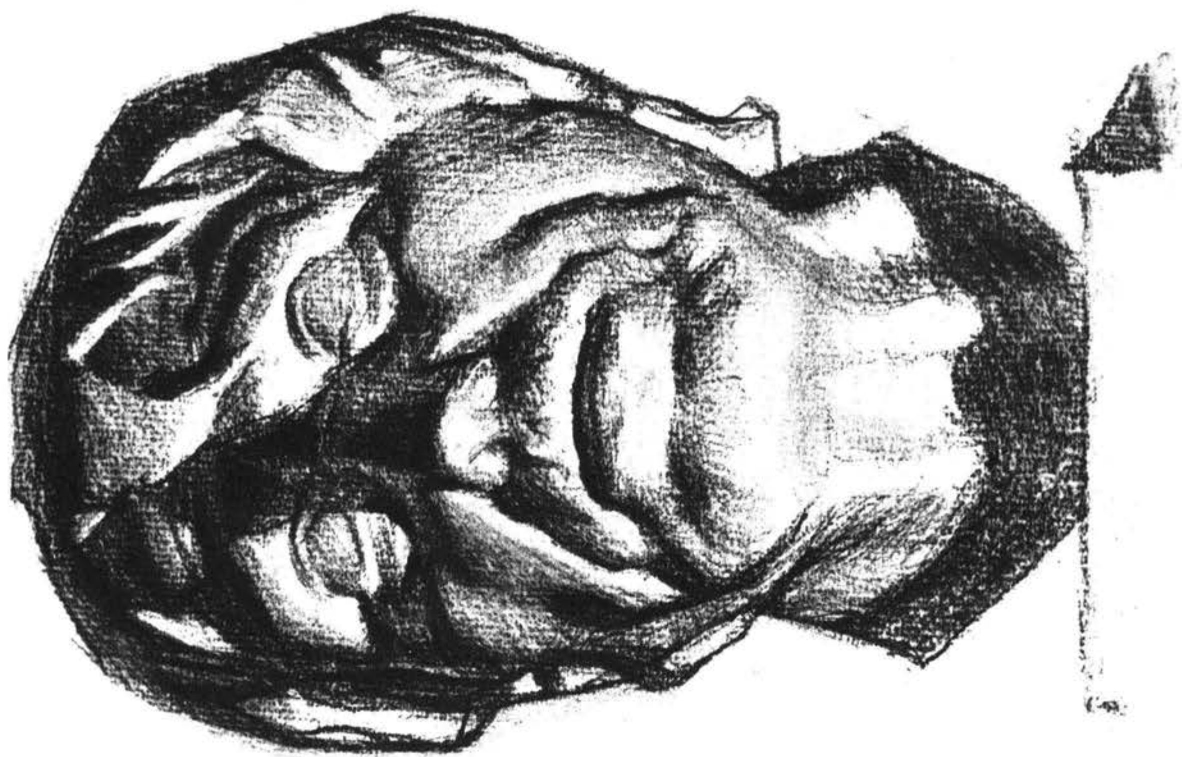
7.—*Ahora, el último toque. Vuelva a tomar el lápiz carbón y refuerce con él aquellas partes en sombra que lo precisen. Dé un toquecito aquí, otro allá; retoque aquellos puntos, aquellas líneas y áreas débiles que observe... Y ya está. Para terminar, habrá que fijar el dibujo —cosa de la que le hablo más adelante—. Vea el resultado práctico de este proceso, una vez terminado, en la lámina correspondiente a este Desarrollo...*

DESARROLLO N.º 4—LECCION 8.ª

Análisis del emblocado de una cabeza con distintas formas de iluminación

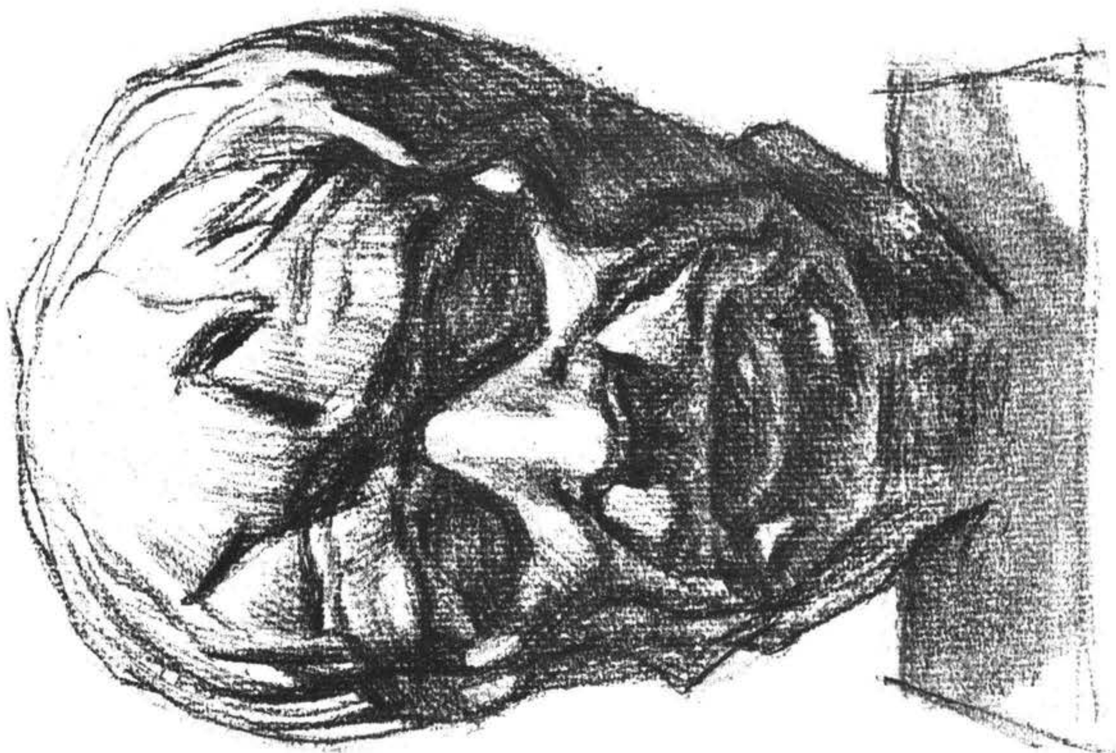
Las cuatro cabezas dibujadas en las dos páginas siguientes son otros tantos ejemplos de dibujo al carbón, situando la cabeza de yeso en distintas posiciones respecto al dibujante y, a la vez, respecto a

2



1

4



3

la fuente de luz. Cómo se ha llegado a esos resultados es lo que vamos a ver ahora, analizando la labor preliminar: el emblocado de cada una de ellas.

1. — He situado la figura de frente y la fuente de luz abajo, para lograr una iluminación dramática. Al emblocar para situar las áreas de sombra debo tener en cuenta los efectos que la luz produce sobre las diferentes superficies de la cabeza. Por ejemplo, iluminará el mentón, la parte de abajo de los labios y la nariz, los ojos y la parte superior de las cuencas... Fíjese también en que la luz alcanza el mechón de pelo sobre la frente de Séneca. Bueno; con el carboncillo voy dando negro a las partes señaladas, y valoro también algunas zonas en medio tono. Y ahora fíjese en la figura 1 de la página 18, con todo el proceso terminado. He utilizado el difumino para suavizar algunas zonas, las mejillas, por ejemplo. Observe cómo las luces o zonas blancas aparecen cortadas por las zonas en sombra. Y observe que por tratarse de un volumen en yeso, totalmente blanco, cualquier prominencia o protuberancia de su misma superficie produce *reflejos* sobre las superficies más cercana a ella.

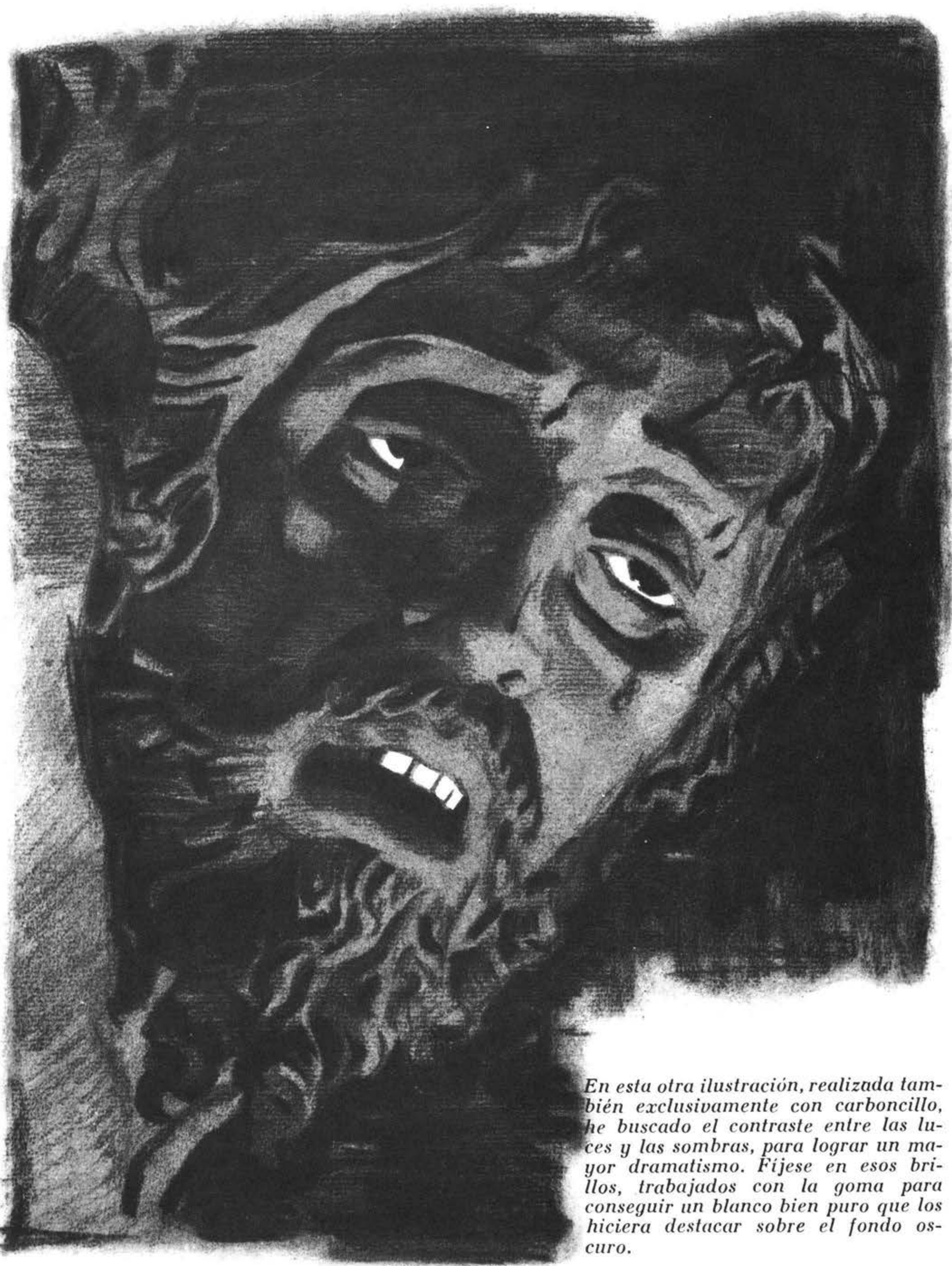
2. — Otra posición. Lo sitúo ahora en posición de tres cuartos en relación a mí, con una fuente de luz lateral. El tratamiento en cuanto al emblocado de la cabeza será el mismo que antes, guiado por los efectos que el cambio de posición del modelo y de la luz producen en la figura. En cuanto al tratamiento definitivo, que puede estudiar en la figura 2 de la página 18, tiene algunos detalles de interés. Fíjese, por ejemplo, en lo que le decía antes respecto al reflejo. Este suaviza incluso las partes en sombra de la cara del Séneca. Fíjese en su ojo derecho — a la izquierda de usted — y en la línea de brillo sobre la nariz, que acusa aún más la *joroba* entre la parte iluminada de la nariz y el mencionado brillo. Observe asimismo el tratamiento de la mejilla visible, acusando el hoyuelo y la arruga que produce. El difumino me ha servido para entonar; pero he tenido que utilizar de nuevo el lápiz para acusar la profundidad de esa arruga.

3. — Vuelvo a poner el Séneca casi de frente, pero ahora lo contemplo un poco desde arriba. Y desde arriba lo ilumino. ¿Se da cuenta? ¡Qué sensación de vejez, de hombre acabado, produce esa luz! Casi todo el rostro aparece en sombra, y sólo los pómulos, por lo salientes, reciben luz. El emblocado ha de ser vigoroso, con predominio absoluto de las sombras. Pero, cuidado, aquí sí que el reflejo es absolutamente necesario, pues sólo gracias a él me es posible dar forma a las superficies y configuración del rostro, que de otro modo llegaría a confundirse en la sombra total...

4. — Ahora de perfil, con iluminación frontal en relación a la propia figura. Tengo también un predominio de la zona de sombra sobre la zona de luz. Sólo la frente y, prácticamente, la línea visible del perfil, aparecen iluminadas. Con un detalle que da carácter a la figura: esa reducida área de luz en la mejilla, en torno al hoyo formado por el rictus amargo de la figura. Vea en la figura 4 de la página 19 el tratamiento final y cómo la valoración de los tonos, sombra y medio tono, consigue esa sensación de moldeado de la figura. Y fíjese en ese hoyo. Es quizá la parte más interesante del dibujo, por cómo está resuelto.



La técnica del carbón ofrece muchas variantes, aparte la académica, casi fotográfica. Aquí tiene, por ejemplo, una ilustración realizada totalmente con carboncillo, en tono suave, sin acusar demasiado las sombras, sólo algunos puntos, para evitar la monotonía gris del conjunto.



En esta otra ilustración, realizada también exclusivamente con carboncillo, he buscado el contraste entre las luces y las sombras, para lograr un mayor dramatismo. Fíjese en esos brillos, trabajados con la goma para conseguir un blanco bien puro que los hiciera destacar sobre el fondo oscuro.

Tratamientos especiales

Mientras usted dibuje teniendo por modelo a *su yeso,* las cosas irán bien. Quizá le cueste un poco entrar en el estudio parcial de la figura, acostumbrarse a copiarla conforme le he dicho, es decir, en todas las posiciones y bajo todas las iluminaciones que sea usted capaz de imaginar. Puede que requiera algo de entrenamiento olvidarse del conjunto para practicar, practicar, y volver a practicar, a base de tomar como modelo sólo una parte de la figura... Hoy un ojo, mañana la nariz, pasado ambos ojos y al día siguiente la boca, para volver a la nariz, ahora de perfil, y luego de frente, y vuelta a empezar. Siempre, mientras no le pida lo contrario, fo-to-grá-fi-ca-men-te.

Ese aprendizaje le enseñará a mirar y a evaluar la cabeza humana mediante unas pocas miradas certeras. Se *acostumbrará* a tenerla por modelo... Y así, cuando se lance a dibujar del natural cabezas de verdad, no le arredrará nada: emblocará instintivamente; sabrá cómo dar las luces y las sombras; valorará y, a la vez, dará a la cara la expresión requerida...

Mientras llega ese momento, y mientras usted va practicando las enseñanzas a medida que progresa en sus conocimientos, debe ir preparándose, haciendo acopio de saber. Es conveniente ir preparando un archivo mental, particularmente por lo que se refiere a tener ejemplos de cómo se resuelven determinados casos especiales cuando se presentan en un dibujo.

"Una imagen vale más que mil palabras", dice un proverbio chino. Abra bien los ojos, pues, y observe y estudie en las ilustraciones que siguen cuál ha sido el tratamiento dado en cada caso, según las características y peculiaridades del modelo elegido.

El pelo rubio, rizado, ha de ser tratado así...



...y el lacio, oscuro, más o menos como éste...

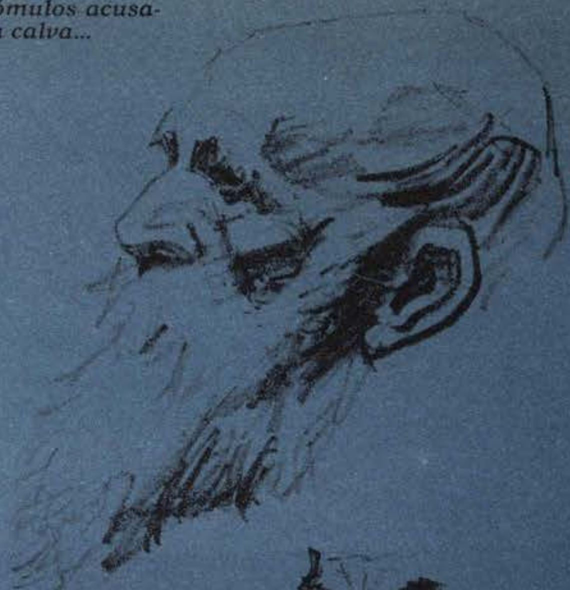




...pero el pelo rubio ondulado presenta estas características



Un rostro de anciano con barba, de pómulos acusados y cabeza calva...



...o una cabeza rolliza, en difícil escorzo que muestra una nuca típica...



Otra barba...pero fíjese en las gafas y la situación de los ojos respecto a ellas.



...y otra nuca, en la que el detalle importante es cómo se ha resuelto el pelo del cogote.





Ahora, ese pelo rebelde de los adolescentes, imposible de peinar decentemente...



...y el rostro del hombre descuidado, sin peinar y con la barba sin arreglar...

...para terminar con el aspecto de un hombre de mala catadura.



Además de la expresión propiamente dicha, en estas caras he procurado plantear y resolver un problema de iluminación que diera carácter a la figura en sí. Porque ya sabe usted que la luz es un factor más a tener en cuenta en los estudios de expresión.

EL DIBUJO COMO OFICIO

Vuelve a ser oportuno hablar de trucos y modos de hacer del profesional, del hombre de oficio. Ha entrado usted en la enseñanza para el estudio de la cabeza humana y esto entra de lleno en los dominios del retrato. Es conveniente no retrasar más, pues, el darle a conocer algunas cosillas de taller que muchas veces son de gran utilidad.

LA CUADRICULA.—Voy a hablarle del procedimiento más empleado para ampliar o reducir, sobre otro papel, un original cualquiera. No importa sea un dibujo, una fotografía, un recorte de periódico o revista... Tal vez sea esa foto de algún familiar suyo yo desaparecido, del que usted guarda un imborrable recuerdo y que desea convertir en uno de sus dibujos. Ya le digo: no importa la índole del original.

Le he dicho *ampliar* o *reducir,* pero también puede querer usted reproducirlo a su propio tamaño, en otro papel más adecuado, por ejemplo...

Voy a hablarle de uno de los más sencillos aparatos de taller del dibujante: de la *cuadrícula.*

¿No ha tenido usted en sus manos uno de esos cuadernos de dibujo para los principiantes, en cuyas páginas aparecen los modelos encuadrados y cruzados por líneas paralelas entre sí en sentido vertical y horizontal a la vez? Pues eso es la cuadrícula.

Es fácil comprender en qué consiste su empleo: En vez de verse obligado a reproducir el original en su conjunto, como cuando se dibuja del natural, con la cuadrícula *se reduce el campo,* porque, al dibujar, usted se limita en cada ocasión a reproducir solamente lo que aparece dibujado en uno de los cuadros de la cuadrícula, y luego en otro, y en otro, hasta dar por terminado el dibujo.

De este modo, la reproducción se conserva fiel al modelo original; la semejanza, técnicamente, será total. Pero, claro está, para que el conjunto resulte artísticamente perfecto se necesita un pequeño detalle: su habilidad en la copia sobre la cuadrícula en blanco.

Cómo emplear la cuadrícula. En primer lugar, conviene que se procure usted una hoja de celuloide transparente. Es posible utilizar celofana en su lugar, pero ésta se arruga con facilidad y en ese caso pierde toda su eficacia...

Límpiela convenientemente con un poco de algodón empapado en alcohol, para desengrasarla. Luego es preciso tomar la escuadra y el cartabón y tener buen pulso, porque lo esencial es conseguir un cuadriculado perfecto. Divida la hoja de celuloide en partes exactamente iguales, que midan cada una medio centímetro, tanto a lo ancho como a lo alto, de modo que obtendrá un enrejado cuadriculado. Trace las líneas correspondientes, más bien finas, con tiralíneas o plumilla de dibujo y tinta china, ¡pero cuidado con su pulso!

Ya tiene usted su cuadrícula transparente.

Esa hoja cuadriculada la podrá emplear cuando se trate de reproducir, reducir o ampliar cualquier original. (Un procedimiento muy casero, que se emplea cuando no importa estropear el original elegido para reproducir o ampliar, es dibujar la cuadrícula-pauta encima del mismo.)

Pero, antes de emprender esa tarea, vaya un consejo por delante: Es conveniente numerar las líneas de la cuadrícula, tanto vertical como horizontalmente. O, si usted es hombre de buena retentiva visual y no quiere hacer eso, le recomiendo otra cosa: Trace, sobre las líneas finas de la cuadrícula, otras, pero que abarquen, por ejemplo, cuatro cuadros por lado. De ese modo dispondrá usted de una zona mayor como referencia para la copia del dibujo.

Le diré, a modo de información, que muchos profesionales trabajan con cuadrícula, pero no tan meticulosamente como se desprende de cuanto le estoy diciendo. Su cuadrícula es mucho más ancha y les sirve sólo a modo de referencia para su propio trabajo de traslado de su original a otro papel. En esos casos no se reproduce... se realiza un nuevo original, proporcionado, eso sí, a la medida establecida por la cuadrícula de guía.

¿Qué le parece si llevamos a la práctica todo lo que llevo dicho hasta aquí? Fíjese en la página 27, por favor, y siga este ejercicio

Uno de los procedimientos más empleados por los dibujantes profesionales para ampliar un dibujo consiste en la cuadrícula. *Sobre el papel donde ha de dibujarse la amplificación se traza un cuadriculado en el que deberá haber tantos cuadros como ocupe sobre el original la cuadrícula de celuloide. Luego se reproduce en cada uno de estos cuadros, a tamaño mayor, lo que contiene el cuadro pequeño de la cuadrícula. Y así sucesivamente, hasta completar el dibujo.*



Este es el resultado inicial, una vez pasado el original al tamaño elegido. Observe cómo se ha determinado el lugar que ocupan las sombras y los detalles característicos del original. Luego habrá que borrarlo todo y realizar el dibujo definitivo, ya sin cuadrícula...

haciendo usted lo que yo he hecho previamente:

Primero: Elijo de mi archivo una fotografía cualquiera. Bueno, cualquiera: esto es un decir; por lo menos debe prestarse a ser dibujada.

Segundo: Quiero ampliar — en realidad, prácticamente sólo para eso empleamos los profesionales la cuadrícula — esa fotografía a un tamaño; pongamos el de la reproducción de la página esa de la lección. ¿Qué es lo que tengo que hacer? En primer lugar, tomar la medida del papel sobre el que quiero ampliar la foto; luego dividir ese papel, a lo ancho y a lo alto, en tantos cuadros como ocupe la fotografía en la cuadrícula que le he aplicado encima. Naturalmente, al ser el papel mayor, los cuadros también serán mayores, pero en igual cantidad que sobre el original.

Tercero: Al reproducir la cuadrícula a tamaño mayor sobre el papel, procuro hacerlo con trazos de lápiz muy suaves, de modo que luego me sea fácil el borrarlos.

Cuarto: Empiezo a reproducir sobre esa cuadrícula el original elegido, esa fotografía de mi archivo... Ahora sí que no tengo cuidado con el lápiz: dibujo con firmeza, guiándome en cada momento por las líneas, zonas y áreas de luz y sombra que encuentro en cada cuadro de la cuadrícula sobrepuesta al original. Procuro, naturalmente, ser fiel al original, porque sé que de ello depende la semejanza de mi dibujo con el modelo.

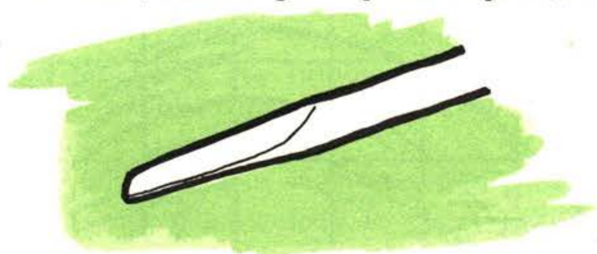
Quinto: Una vez terminada la copia, tomo la goma de borrar y, sin remordimiento, procedo tranquilamente a borrarlo todo. Ah, pero no se preocupe: Los trazos finos de la cuadrícula desaperecerán en su totalidad, y quedará una sombra de lo que he dibujado...

Sexto: Va el toque final. Sobre esos trazos borrosos me pongo a dibujar de firme. Ahora ya prescindo de la cuadrícula; me estorba. Ahora voy a dibujar tal como yo siento el dibujo, a mi modo, mirándome el original simplemente como guía, pero interpretando el modelo según mi estilo característico de dibujar.

Esto es todo. He realizado un dibujo, en este caso un retrato, tomándolo de una fotografía. Lo he ampliado a las medidas que me convenían y ahí está el resultado. ¿Qué tal le ha resultado a usted?

AHORA, UNOS POCOS CONSEJOS PRACTICOS. — La nueva técnica para el dibujo en la que usted se inicia a partir de esta lección requiere algunos comentarios al margen. Así usted trabajará más a gusto y con mayor tranquilidad, evitando errores y pifias de principiante:

Cómo sacar punta al carboncillo. No debe hacerla tal como se hacen para los lápices corrientes, sino de otro modo. Fíjese en la ilustración; observe que la punta es plana, en



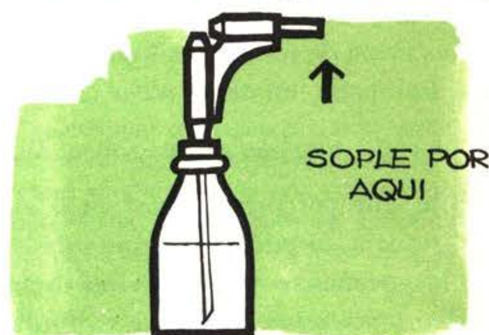
forma de pala o pico de pato... o casi como un remo. Además de darle esa forma, es necesario, además, rascar suavemente las dos aristas, de modo que desaparezca la primera capa del carboncillo, no útil para dibujar. No es preciso rascar a fondo, sino simplemente por encima; eso basta para eliminar la película de carbón inútil.

¡No emplee la goma con el carboncillo! Recuerde que el polvillo del carboncillo es tenue y se va sólo soplando. Si usted tratara de borrar algo dibujado con carboncillo se le presentaría un problema: las virutas de goma, ¿cómo las sacaría del dibujo? No puede utilizar la mano... se le ensuciaría todo el original. No puede sacudir el papel... también se le iría lo dibujado. No puede soplar... le pasaría lo mismo. Entonces, ¿qué? Como norma: no emplee la goma. Para las partes interiores del dibujo, sople suavemente sobre la zona a borrar; pase luego un trapito por esa zona... el carboncillo irá desapareciendo y usted podrá corregir la parte equivocada. Por lo que respecta a los márgenes del dibujo, un trapo limpio le será útil para eliminar el carboncillo. Y si, a pesar de todo, se viera precisado a emplear la goma, ¡qué le vamos a hacer! Tendrá usted que retocar una buena zona del dibujo, pues el proceso de limpieza se llevará buena parte de su trabajo...

El lápiz carbón resulta más fácil. Dibujar con carboncillo es más cómodo y espontáneo, más artístico, porque el dibujante se acostumbra a trabajar empleando papel de gran tamaño y los trazos son ágiles, largos, personales... cuando se tiene la suficiente práctica. Pero el lápiz carbón no presenta esos problemas de cuidado por eso, cuidado por aquello. Claro, hay que tener buen pulso; piense que borrar lo dibujado a lápiz carbón es *difícil.* Usted debe estar bien seguro de lo que hace. Si es así, ya no debe preocuparle otra cosa que hacerlo bien. Acostúmbrese a no apretar el lápiz carbón. Vaya dibujando y ennegreciendo progresivamente, de forma que el dibujo aparezca poco a poco, hasta considerarlo terminado.

Cómo debe trabajar. Hasta ahora no necesitaba usted caballete o tablero de dibujo. Dibujando al carboncillo o al carbón es muy conveniente. Es necesario evitar que las manos se apoyen en el dibujo. *No deben tocarlo para nada.* Si no dispone de tablero, procúrese una superficie inclinada; el dibujo ha de estar situado oblicuamente en relación a usted, y la mano que dibuja y sostiene el carboncillo o el lápiz carbón *no debe apoyarse en el tablero de dibujo.* Sí, ya sé que esto le será difícil al principio, pero, amigo, hay que practicar, practicar y practicar hasta que se acostumbre a ello. Los primeros días, si usted no tiene conocimiento del asunto, su pulso le jugará malas pasadas..., pero, ¿y cuando esté acostumbrado? Usted mismo se maravillará de los trazos uniformes y espontáneos, de la seguridad de su línea, de la ininterrumpida continuidad de su trabajo. ¡Su obra será ya la de un dibujante capacitado!

Y, al terminar, fije sus originales. Nuestros antepasados de Altamira, los de las pinturas rupestres, añadían grasas animales y resinas vegetales a sus primarias pinturas. Por eso han inmortalizado su obra... Por eso han llegado a nosotros. En cuanto a usted, ¿cree que sus dibujos al carbón durarán *tanto*? No voy a discutir ahora si vale o no la pena; eso se lo dirá su propio sentido crítico día tras día... Pero, desde el punto de vista puramente técnico, sí debo decirle que usted ha de procurar para la conservación de su trabajo. Ya le he hablado de la facilidad con que desaparece lo que se dibuja con carboncillo: El mismo peligro corre lo hecho con lápiz carbón. Cualquier roce, manoseo, contacto, puede producir borrones a su labor, y convertirla en algo digno de ir directo a la papelera. Bien; la solución consiste en proceder a un buen fijado de cada original. Existen en el mercado preparados comerciales muy útiles — a base de alcohol y goma arábiga — embotellados y preparados para su uso. Utilizando un pulverizador en la forma que indica la figura, so-



ple con fuerza y uniformemente con él por toda la superficie del dibujo, márgenes incluso. Ese polvillo líquido formará una película protectora sobre el dibujo, evitando el riesgo de que se borre.

Para realizar la operación de fijado es conveniente que el original esté dispuesto en sentido vertical, evitando así que el fijador pueda manchar cualquier otra superficie. Al soplar y pulverizar es necesario fijarse en lo que se hace, a fin de evitar que el líquido pulverizado se licúe y se deslice por el papel formando "riachuelos" que estropearían el dibujo... Compruebe y practique esto utilizando agua y pulverizándola sobre un papel cualquiera, antes de utilizar el líquido fijador.

Si se trata de fijar un dibujo al carboncillo no es conveniente ponerlo en sentido vertical. Además, es necesario, antes de empezar a pulverizar, soplar y comprobar si efectivamente sale el líquido pulverizado. *Esto es vital,* ya que de salir únicamente aire, recuerde que el carboncillo se esfumaría y... ¡adiós dibujo!

Una vez realizado el fijado, compruebe con el dedo si el carboncillo o el lápiz carbón empleado lo ensucia. Si es así no está bien fijado el dibujo. Hay que darle otra pasada de fijador. Y volver a comprobar, claro.

Un modelo que vale por mil

La lección ha terminado. Pero, antes de que usted cierre sus páginas o pase a las siguientes, quisiera hablar con usted en plan de amigos. Quisiera hablarle de ese modelo en yeso que le he recomendado se procure para realizar prácticas antes de lanzarse a tomar apuntes de seres humanos, modelos *vivos*...

Quisiera decirle muchas cosas sobre él...

Por ejemplo, que por primera vez en la enseñanza a distancia, un alumno alejado de los centros de la enseñanza de las Bellas Artes puede estudiar y trabajar, practicar y dibujar utilizando modelos. Exactamente igual como si fuera personalmente al Círculo de Bellas Artes o al taller de un profesional que quisiera condescender a tenerlo como discípulo.

Quisiera decirle también que hemos puesto toda nuestra voluntad en proporcionarle los elementos necesarios para que usted pueda, con nuestras enseñanzas, lograr su propósito de saber dibujar.

Ese yeso, si lo adquiere o se lo prestan, ha de ser — *debe ser* — una herramienta de trabajo para usted. De todo corazón le digo que si usted se limita a leer estas páginas y a mirar las láminas y dibujos que las ilustran, no obtendrá ningún resultado práctico de la compra de este método. ¿Se ha preguntado alguna vez si esto *es suficiente* ante usted mismo?

Si es usted sincero consigo mismo se dirá que no, no es suficiente. Bien; si estamos de acuerdo, ¿por qué no sacar provecho de ese conocimiento?

En la lección primera le decía a usted: "Esté siempre preparado, con el bloc de apuntes a mano, para hacer un alto en la lectura y llevar a la práctica las enseñanzas estudiadas. *Dibuje muchas veces las mismas cosas* — ahora se lo remarco —, desde distintos puntos de vista, con formas de iluminación diferentes, con energía o con suavidad..." Y recuerde que, refiriéndose a la *práctica*, terminaba citando unas palabras de Chopin: "Probablemente no tengo más destreza que cualquier otro. La única diferencia está en que yo la pongo a prueba todos los días y a todas horas."

Este pensamiento es el que debe presidir su vida y su trabajo, esas horas que dedica al estudio del método.

Ahora tiene la oportunidad, que quizá no se le había presentado, de practicar utilizando un modelo que vale por mil: su yeso. Dese cuenta de una cosa muy importante: ahora *puede* estudiar y practicar el rostro, la cabeza humana, en frío, con una expresión estereotipada, fija, que sólo variará para usted si modifica su posición respecto a su propio punto de vista y si modifica la iluminación del modelo.

Pero lo que tiene importancia vital para usted es que, sin moverse de casa, puede practicar todas y cada una de las peculiaridades de la cabeza humana dibujándolas, perfeccionándose vez tras vez: adquirir progresivamente esa maestría en el trazo, ese golpe de vista certero que ha de presidir su intento de captar la expresión, ya que de ésta saldrá la semejanza que hará que su dibujo sea ese mismo yeso que tiene por modelo.

Un modelo que vale por mil, amigo. Y es usted quien ha de encontrarle, practicando siempre esas mil caras que luego, seguro de sí mismo, hallará en la calle...

¡Buena suerte... y constancia!

apuntes para una

HISTORIA DEL ARTE

> *«En la Edad Media el género humano no pensó cosa alguna de importancia que no expresara en piedra.»*
>
> VÍCTOR HUGO

7.- El artista medieval (I)

Cuando el emperador Teodosio reparte el Imperio Romano entre sus dos hijos, se inicia una nueva fase en la evolución del mundo mediterráneo. Corre el año 395 de nuestra Era. Nadie, entonces, tenía consciencia de lo que el futuro deparaba a la civilización. Pero recordemos que en esa época un nuevo concepto religioso toma carta de naturaleza y es reconocido oficialmente: el cristianismo. Su influencia se hará notar extraordinariamente en todos los sentidos y, como no podía dejar de suceder, muy en especial en la cultura y el arte...

El arte grecorromano sobrevive en lo que hoy llamamos Europa Occidental. Pero en los dominios de Constantino, en el Oriente europeo, el arte adquiere nuevas formas y tendencias; nace lo que se ha dado en llamar Arte Bizantino, del que hablaremos más adelante con algún detenimiento.

Hoy nos ocuparemos de la Europa medieval. Daremos una mirada panorámica que abarque casi mil años de historia. Desde la época de transición, cuando Europa y sus pueblos son invadidos por los pueblos bárbaros (siglos V al IX), hasta el apogeo de su civilización. Bajo la ocupación de los pueblos musulmanes, por ejemplo, determinadas comarcas sufren la influencia de sus costumbres, de su arte: Africa del Norte, España, el sur de Italia incluso... Pero vamos a prescindir de *localismos*.

Existe un curioso paralelismo entre la evolución que dió forma a la Gran Grecia — ya estudiada — y la que se realizó durante la Edad Media. También el arte occidental, con su ímpetu renovador a partir del Renacimiento, es en sus comienzos — al igual que el griego — una manifestación religiosa. Por más de quinientos años, el monumento-tipo es la catedral. Nada más. El pueblo vive en casas donde la comodidad es desconocida; la milicia y los señores en castillos y fortalezas austeras, frías: piedra. Pensar siquiera que el arte puede proporcionarles el confort; llevarles al goce de los sentidos y a obtener plena satisfacción en esta vida es inconcebible para ellos...

El hombre de la Edad Media — y en mayor grado el artista de la época — está plenamente identificado con sus creencias religiosas; su vida y su obra giran en torno a la Iglesia. Por eso, aquella piedra que resulta fría cuando la utiliza para sí, se convierte en filigrana, tras decenas y decenas de años de labor paciente, generación tras generación, hasta dar forma a una cualquiera de esas catedrales imponentes, verdaderas joyas de la arquitectura, que todavía hoy son la admiración del mundo.

A principios de la Edad Media surge lo que llamamos arte románico. Es esencialmente monástico. Son los monjes de las órdenes religiosas quienes construyen sus propias iglesias, sus propios monasterios; son ellos los celosos guardianes — despué de tan terribles invasiones — del saber de la época...

Monjes constructores que no sólo imparten la religión y el saber, sino sus propios métodos de trabajo. Y así, el arte románico cubre parte de Francia y el Norte de España, a lo largo de las rutas de los peregrinos. El fervor religioso es tal que toda la vida del pueblo gira en torno a la iglesia, al monasterio...

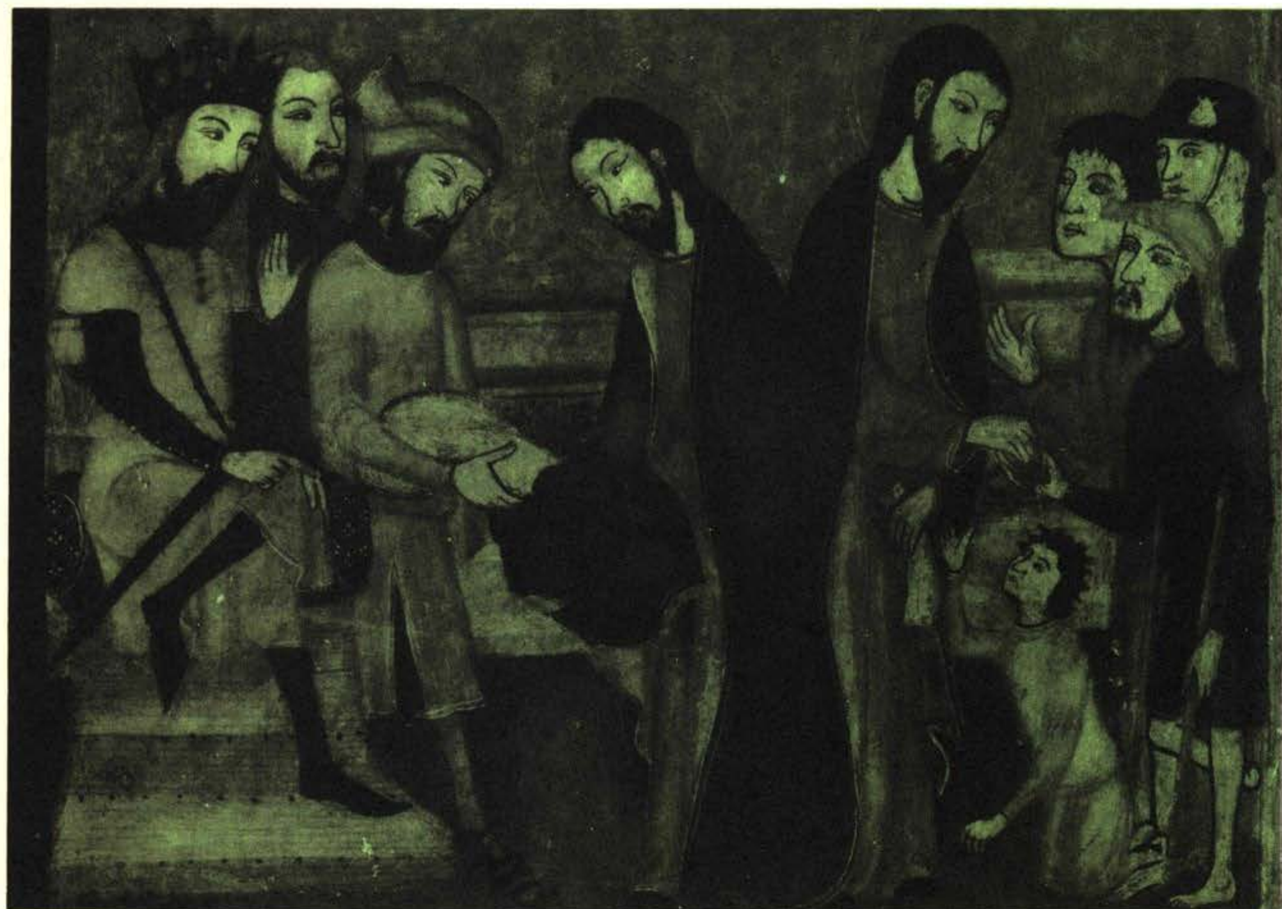
Puede decirse que ahí nace el Arte Occidental; ahí está el embrión de lo que más tarde, a fuerza de años, de sedimentación, de inquietudes y de dogmatismos, de anhelos y de esfuerzos, dará a luz lo que hoy consideramos Civilización Occidental: una forma de vida enteramente nuestra, en la que nos sentimos — pese a todas las angustias — como pez en el agua.

La evolución que podemos juzgar ahora con la perspectiva que da la lejanía, fué muy parecida a la que sufrieron los griegos, pues de lo contrario se hace difícil comprender cómo el espíritu medieval predominante en Europa habría aceptado esa especie de revolución que significó la admisión de las nuevas formas propuestas por los artistas que gracias a su esfuerzo — y en el momento oportuno — liberalizaron el Arte de la época descubriendo el arte antiguo y haciéndolo reaparecer como modelo — que eso fué, en principio, el Renacimiento.

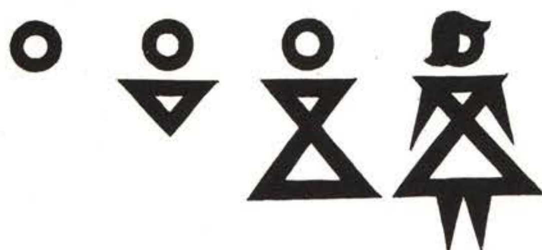
El espíritu medieval... En los comienzos de la Edad Media existe un abismo entre el pueblo y los señores. Los señores feudales eran los dueños de sus siervos, tenían poder de vida y muerte sobre ellos. Era una vida muy dura aquélla... Pero los años pasan y poco a poco la plebe deja de serlo. Se forman los primeros artesanos, nacen los primeros gremios. Y estas asociaciones adquieren fuerza espiritual y aun política. En el plano artístico, la catedral preside, como joya en la que todo un pueblo participa, esa marcha hacia un modo de vivir que se desea sea mejor. Sólo más tarde aparece la escultura que en un principio es exclusivamente religiosa; sólo tiene significado dentro del templo. También la música y el canto se desarrolla sólo en los conventos, monasterios e iglesias. Incluso las primeras representaciones teatrales se celebran en el atrio de la iglesia, originadas por el deseo de relatar y hacer comprender al pueblo escenas de la historia religiosa. Y es que no debemos olvidar que la Iglesia es la única depositaria de la cultura de la época.

En Grecia, el siglo V antes de Jesucristo señala el período clásico del Arte griego. Ahora es el siglo XIII después de Jesucristo el que señala el apogeo, la unidad de estilo de la Edad Media. El arte gótico se expande por toda la Europa Occidental. Ya no son las órdenes religiosas las que levantan monumentos; las ciudades han conseguido independizarse de los señores feudales y son ellas — los burgos, las comunas — las que rivalizan entre sí como antaño hicieran las ciudades-estado griegas, ahora para construir la catedral más bella y más alta...

Documentación: Retablo de Santo Tomás. Pintura románica del siglo XIV. Foto Gudiol. Lledó, Gerona (España).



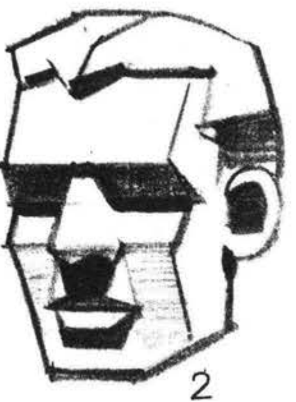
desarrollos



8

DESARROLLO N.º 1.—LECCION 8.ª
Modelo práctico de la cabeza emblocada bajo ocho formas básica de iluminación


1

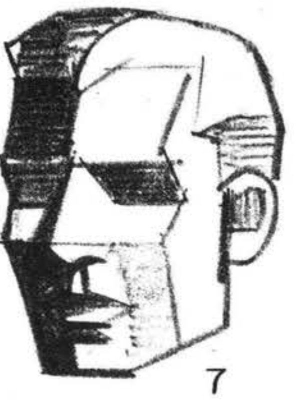

2


3


4


5

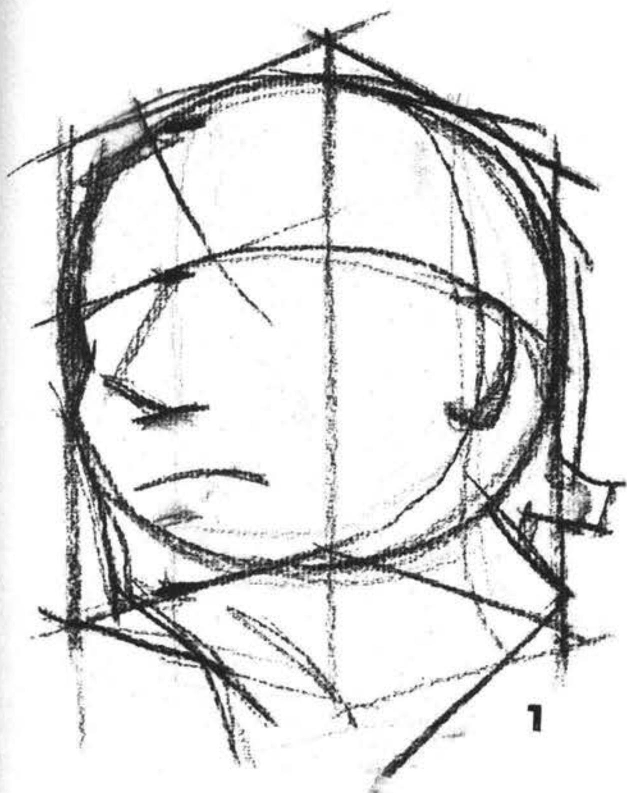

6


7


8

DESARROLLO N.º 2 — LECCION 8.ª

Proceso a seguir para el emblocado y primeras luces en el dibujo de una cabeza de yeso











DESARROLLO N.º 3 —LECCION 8.ª
Proceso a seguir para la realización de un original a lápiz carbón

DESARROLLO N.º 4 — LECCION 8.ª
Análisis del emblocado de una cabeza con distintas formas de iluminación


1


2


3

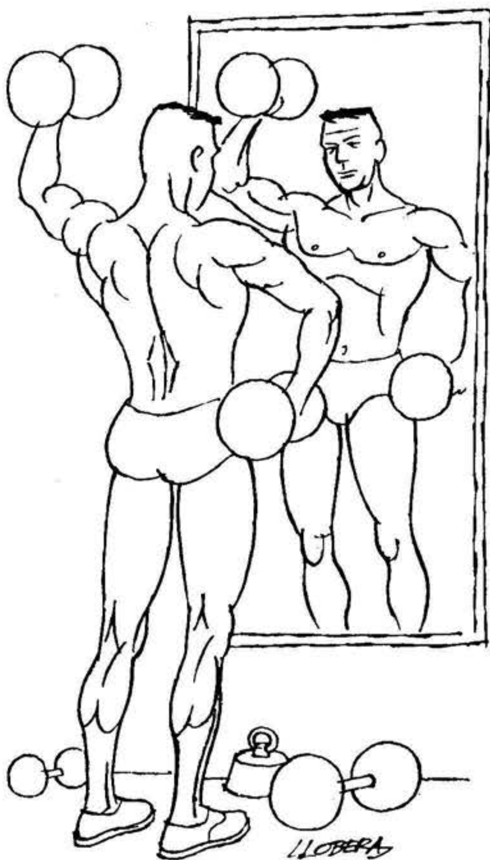

4

lección



La figura humana
Emblocado
y valoración
El desnudo femenino
Estudio de manos
y pies
Historia del Arte

ADORADORES DEL MUSCULO



—¡Qué hay, secretario!

Es la exclamación habitual de Tomás, el profesor de gimnasia sueca. En esa sala, todos son jefes o, cuando menos, secretarios. ¿De qué, o de quién? ¡Ah! Eso es lo que menos importa...

Y los muchachos — de los diez a los cincuenta años — se sitúan y empieza la clase.

Pero la gimnasia educativa es olímpicamente despreciada por los "boñeros". Allí donde están las poleas, y los pesos, y las banquetas, y las barras de hierro con pesas a los extremos, los "boñeros" casi casi forman un mundo aparte, característico en cualquier gimnasio masculino.

¿Sabe usted cuál es el detalle que refleja toda una manera de ser, la del "boñero", esa expresión que no figura en el diccionario, usada sólo por quienes se dedican al atletismo? En la sala de los "boñeros" hay un *espejo*.

Los "boñeros" son los adoradores del músculo.

Usted ve a uno cualquiera de esos jóvenes esbeltos que durante el verano se pasean por las playas de moda exhibiendo su físico y quizá admire, masculinamente, esas proporciones varoniles, esos músculos, ese andar casi felino... Ha sido conseguido todo gracias a mucha fuerza de voluntad: levantándose a diario a las seis de la mañana para pasar una hora sudando, trabajando cada uno de los músculos: los deltoides, los bíceps, los pectorales, los dorsales... hasta conseguir esos hombros anchos, esa línea de la espalda hacia una estrecha cintura; esos muslos alargados.

Todo músculo... y muchas veces todo fachada. Ésa, por lo menos, es la opinión de los otros, de quienes se dedican al verdadero atletismo, a la gimnasia educativa.

Porque el espejo donde todos y cada uno de los adoradores del músculo se contempla a sí mismo hasta quedar satisfecho de su propia apariencia física, sólo puede mostrarles eso: la fachada.

Sin embargo, algo hay de bueno en esa inquietud, en ese anhelo de mejorar la apariencia física. Para nosotros los dibujantes tiene su importancia, porque nuestra misión, en cierto modo, es idealizar la apariencia humana, la figura del hombre. No es preciso, pues, estudiarla, como antaño hicieron los griegos para conseguir esas maravillas estatuarias que se conservan en los museos.

Buena suerte, pues, a los "boñeros"...

LA FIGURA HUMANA

Dentro de la enseñanza del dibujo del natural, la figura humana precisa de un estudio aparte. La Naturaleza presenta dos aspectos, y cada uno de ellos tiene su importancia. Tenemos la naturaleza estática, quieta... A ella pertenece el paisaje, la marina, el bodegón y esa *naturaleza muerta* que usted puede disponer sobre una mesa para que le sirva de modelo.

Pero tenemos también la Naturaleza viva, y ahí se nos presentan muchas dificultades que debemos resolver con nuestro propio esfuerzo. El dibujante, el pintor, el escultor, todos tropiezan con un obstáculo: *el movimiento.*

Dar forma a una figura para que exprese movimiento no es cosa fácil. Ya los griegos lucharon con el cincel para, con su esfuerzo constante, conseguir ese movimiento en sus estatuas. Es un labor que acredita a un artista...

Voy a intentar el desarrollo sistemático del *cómo hacerlo* para que usted entre con buen pie en la cuestión.

Para poder dibujar la figura humana en movimiento es preciso conocer a la perfección su estructura interior, el por qué de cada una de sus protuberancias y de sus depresiones físicas.

Por eso, al igual que ya hizo con la cabeza en la lección anterior, hoy va a descubrir, a analizar, a saber ver, en una palabra, todo aquello que da forma a la figura.

Empezará primero ocupándose del cuerpo humano en posición estática, para que su estudio le sea más fácil. Luego vamos a intentar la conquista del movimiento... y vamos a hacerlo de dentro a afuera.

Para el dibujante, el movimiento presenta dos aspectos básicos:

La línea que expresa la acción

La forma que tiene esa acción

La *línea* es, simplemente, ese apunte rápido que nos muestra la idea de movimiento en una figura. Pero esa línea es preciso llenarla y necesitamos entonces la *forma.*

La *forma* es el resultado final que obtiene el artista cuando sabe trasladar al papel —una superficie plana— una reproducción de su modelo vivo. Un modelo de tres dimensiones (alto, ancho y profundo) reducido a dos: alto y ancho, sobre el papel...

A partir de ahora, el estudio tiene dos aspectos, ambos importantísimos. Uno de ellos es cultivar la intuición; el otro es practicar la técnica. Intuición sin técnica, o técnica sin intuición, hacen difícil la labor del estudiante, por no decir imposible. Intuición y técnica *deben* ir de la mano.

Para que la intuición rinda es preciso ejercitar los dotes de observación; conseguir que la mano que dibuja sepa plasmar en unas líneas el ritmo de un movimiento. Para que la técnica secunde a la intuición es preciso dominarla a la perfección. Y para eso, como para lo otro, una sola cosa: practicar, practicar, practicar...

Esa práctica, como le he dicho antes, va a hacerla estudiando el cuerpo humano de dentro a afuera. La razón es bien sencilla: Lo que usted ve no es más que una envoltura que se mueve y cambia de forma gracias precisamente a lo que oculta: huesos y músculos.

El principio ha de ser, pues, un poco de

Anatomía para dibujantes

Los movimientos que puede realizar el cuerpo humano, sea hombre o mujer, obedecen a una serie de impulsos nerviosos, conscientes o no, dirigidos por nuestro cerebro. Los nervios actúan y los músculos se contraen o distienden; estos músculos recubren los huesos y, por consiguiente, toda la estructura ósea se mueve en una u otra forma.

No voy a meterme ahora en el campo médico..., no nos hace falta. Pero sí es preciso tener una idea concreta sobre la cuestión, porque tanto el esqueleto como los músculos *dan forma* al cuerpo humano, y el dibujante precisa saber cómo es esa forma para poder dibujarla con conocimiento de causa. Las proporciones, el encajado y emblocado de una figura, su valoración en tonos, el parecido que ha de darle realismo, dependen de que el dibujante sepa cómo actúa determinado hueso y qué forma adquiere un músculo afectado por el movimiento que queremos captar, dibujar sobre el papel.

Como ya hicimos con la cabeza, estudie ahora cómo es el cuerpo humano *por dentro*, y hágalo en función de lo que vemos *por fuera*.

DESARROLLO N.° 1 — LECCION 9.ª

Estudio anatómico de la figurá humana

Fíjese primero en el esqueleto (página 1 del tríptico). He dibujado sólo el masculino, visto de frente y de espaldas, porque, en realidad, el esqueleto femenino presenta variaciones mínimas para lo que a nosotros interesa. El soporte del cuerpo humano es ese conjunto de huesos con sus articulaciones que luego se cubren de carne — músculos — y de la envoltura final, la piel, que es lo que nosotros vemos.

Principales detalles a observar: la depresión en las caderas, que impide que éstas sean totalmente curvas; la ausencia de huesos en la cintura, a excepción de la columna vertebral, lo cual hace que aquélla sea flexible. Fíjese ahora en el esqueleto visto de espaldas y tome buena nota de la existencia de las paletillas. Esto es muy importante, porque todo movimiento realizado por los brazos queda reflejado en las paletillas, por leve que sea. Observe también la posición de los huesos de las piernas: unidos al hueso de la pelvis por sus partes externas se dirigen hacia dentro, de tal modo que a la altura de la articulación de las rodillas alcanzan su máxima proximidad, siguiendo luego casi paralelos y de nuevo ligeramente separados hasta los pies.

Compruebe por transparencia cómo el cuerpo humano se sostiene gracias a su soporte, el esqueleto.

Vuelva la página y contemple ahora la envoltura muscular del cuerpo (página 2). Es preciso conocer cada una de sus características, porque ellas influyen poderosamente en la conformación de la figura. Si usted las desconoce no podrá dibujar correctamente el cuerpo humano.

Fíjese en esa especie de "capa" muscular que cubre los hombros del esqueleto hasta la altura de las tetillas. Ese conjunto de músculos, que por la espalda desciende casi hasta la mitad de la misma, se mueve a compás de las acciones de los brazos; se contraen o distienden según los movimientos que hagamos. Un atleta hará ejercicios

con los frazos para conseguir unos buenos pectorales, unos hombros poderosos, un cuello fuerte...

En el abdomen vea esa serie de pequeños músculos protectores tan característicos y, a la vez, observando la espalda, esa hendidura formada a la altura de la cintura, debajo de la "capa" y por encima de las nalgas. En cuanto a los músculos de las piernas, no los pierda de vista: son muy importantes de cara a expresar el movimiento; los muslos, las pantorrillas..., véalas por delante y por detrás..., fíjese en la rodilla y en su parte posterior, muy importante, esencial si quiere dibujar bien una pierna...

Y, para terminar, contemple la figura completa, tal como la vemos al natural (página 3). Sea observador y fíjese en todos los detalles. Si le es posible, *obsérvelo todo al natural.* Considere la figura humana masculina como prototipo muscular. En la mujer todo es mucho más suave, de líneas curvadas... Pero, por encima de todo, no olvide que está estudiando un cuerpo quieto, sin movimiento. Tan pronto como se inicia el movimiento, la cosa cambia, adquiere vida propia.

DESARROLLO N.º 2 — LECCION 9.ª

Estudio visual del movimiento muscular en el cuerpo humano masculino.

¡Y cómo cambia! Los músculos son una cosa viva, flexible. Por eso, mediante la gimnasia educativa, es posible desarrollarlos, hacer que adquieran cierta belleza, ese agradable aspecto que admiramos en los atletas y deportistas...

El cuerpo humano es, en este aspecto, una de las máquinas más perfectas y bellas de la Naturaleza. Para el dibujante, una escuela formidable, si sabe aprovecharla, porque el modelo humano se presta como ningún otro a mil posturas, a mil actitudes, a mil movimientos que usted puede esforzarse en captar sobre el papel.

Esa máquina funciona sin ruido y cada movimiento se presta a ser estudiado y resuelto sobre el papel. Pruebe, a modo de ensayo, de copiar los movimientos que le doy en esa lámina doble que tiene ahora a la vista. Utilice especialmente el sistema de la cuadrícula; se lo digo porque sé por experiencia que todos hemos dibujado el cuerpo humano y también sé que lo hemos hecho muy mal al principio, precisamente por desconocer la anatomía humana. Y después de esa práctica inicial, dibuje por su cuenta. ¡Ah!, pero mucho cuidado, porque antes debe estudiar cómo afecta cada movimiento a los correspondientes músculos. En la lámina tiene resueltos algunos. Usted, en la práctica, debe ensayar muchos otros. Sin descanso, insistiendo día tras día; practicando una y mil veces, porque nunca se sabe lo suficiente de nada.

Pero volvamos a nuestra figura estática del principio, para que nos ayude una vez más. El cuerpo humano lo vemos desde muchos puntos de vista; por consiguiente, al dibujarlo debemos tener en cuenta, *también,* nuestras viejas leyes de perspectiva.

Perspectiva de la figura humana

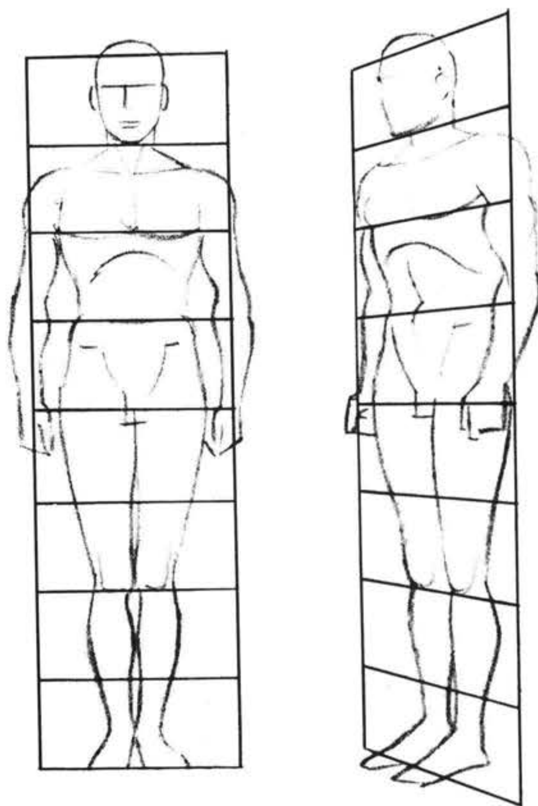
¿Recuerda aquel rectángulo que nos sirvió para encajar y determinar las proporciones de una figura humana que mide ocho cabezas? Ahora va a servirle para hacer una prueba elemental para poner en perspectiva correcta la figura humana estática, que sólo hemos visto de frente.

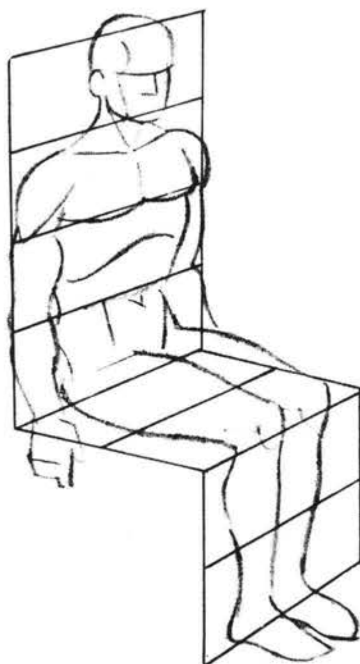
Lo primero que debe hacer es considerar que esa figura, hasta ahora plana, tiene ya volumen. Luego, considerar que el plano sobre el que antes dibujamos las proporciones de la figura, ahora habrá de situarlo *delante* de la figura corporeizada.

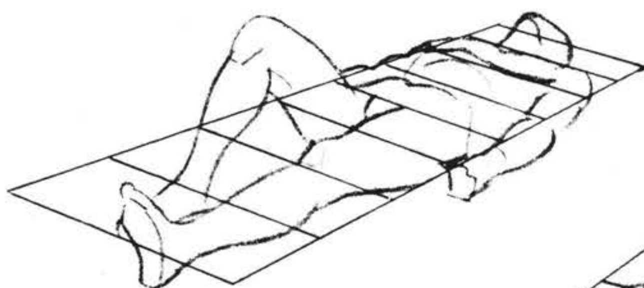
Y ahora fíjese en las ilustraciones. Vea cómo, en la figura erguida en escorzo, las líneas que nos sirvieron para establecer las proporciones fugan hacia el horizonte, donde coinciden en un mismo punto de fuga. Igual sucede en las distintas perspectivas elegidas en los demás ejemplos.

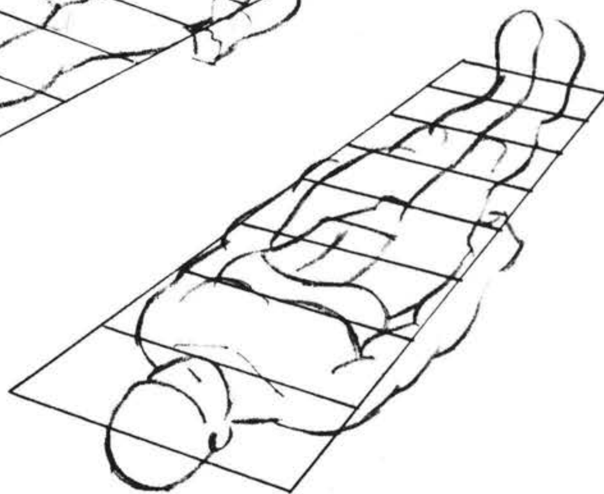
No es preciso encajar la figura. Basta con tener en cuenta los cambios que sufre al variar la perspectiva... sin temer aparentes desproporciones, fruto precisamente de una perspectiva correcta.

Ensaye, pruebe, ensucie papel y busque dificultades usted mismo. Practique y vuelva a practicar. Así aprenderá a ver, siquiera en esbozo, la figura humana en distintas posiciones...





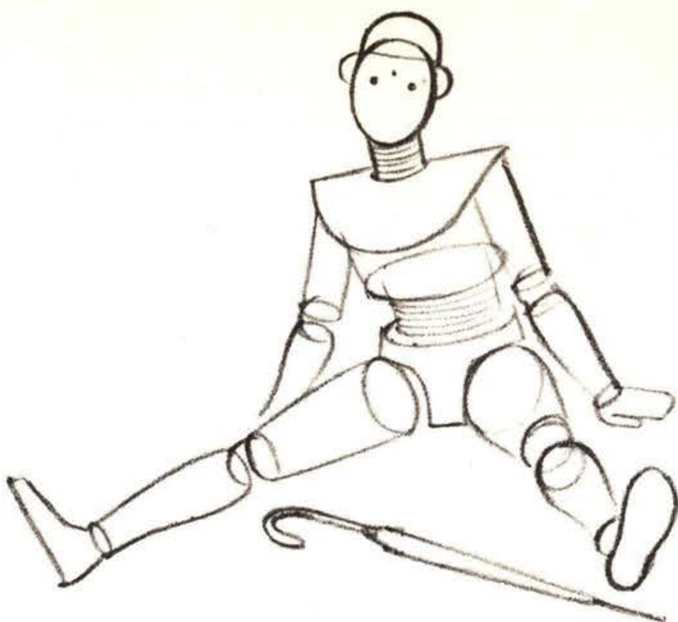


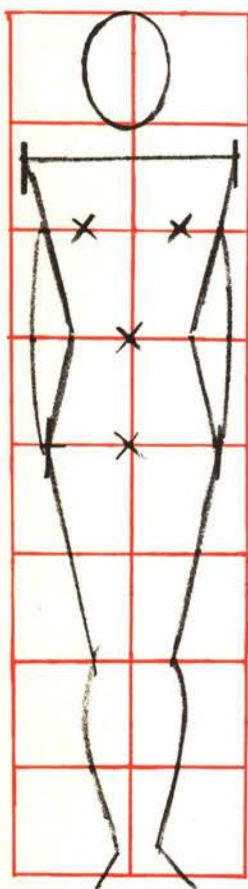


El muñeco de pruebas

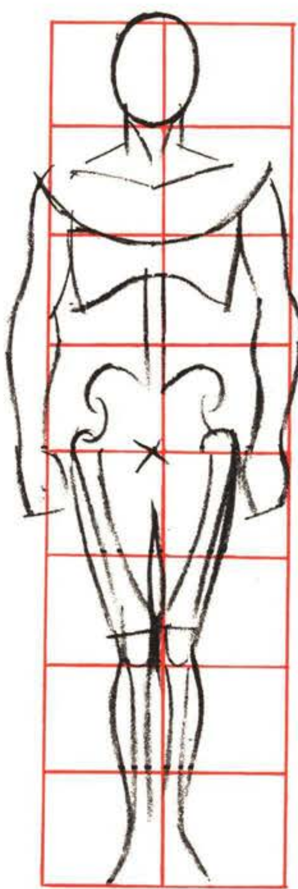
El primer paso está dado: ya ha desprendido la figura del plano. Ahora ha de moverla. Pero, a modo de ensayo, vamos a hacerlo con un muñeco. Muchos dibujantes tienen muñecos articulados, utilísimos para fijar la *línea* del movimiento, de la que le he hablado al principio de la lección. Nosotros, por lo menos sobre el papel, también lo tenemos.

Dejando aparte los detalles para hacerlo simpático — el paraguas y el bombín —, observe lo importante: es transparente, a fin de comprobar su perspectiva; tiene dos partes flexibles — el cuello y la cintura — y doce articulaciones, las esenciales en el cuerpo humano. Puede, pues, realizar los movimientos básicos.

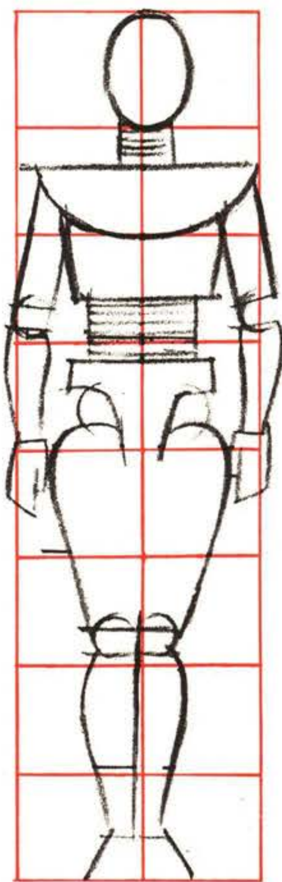




Para fabricarlo he tomado modelo de la figura de ocho cabezas

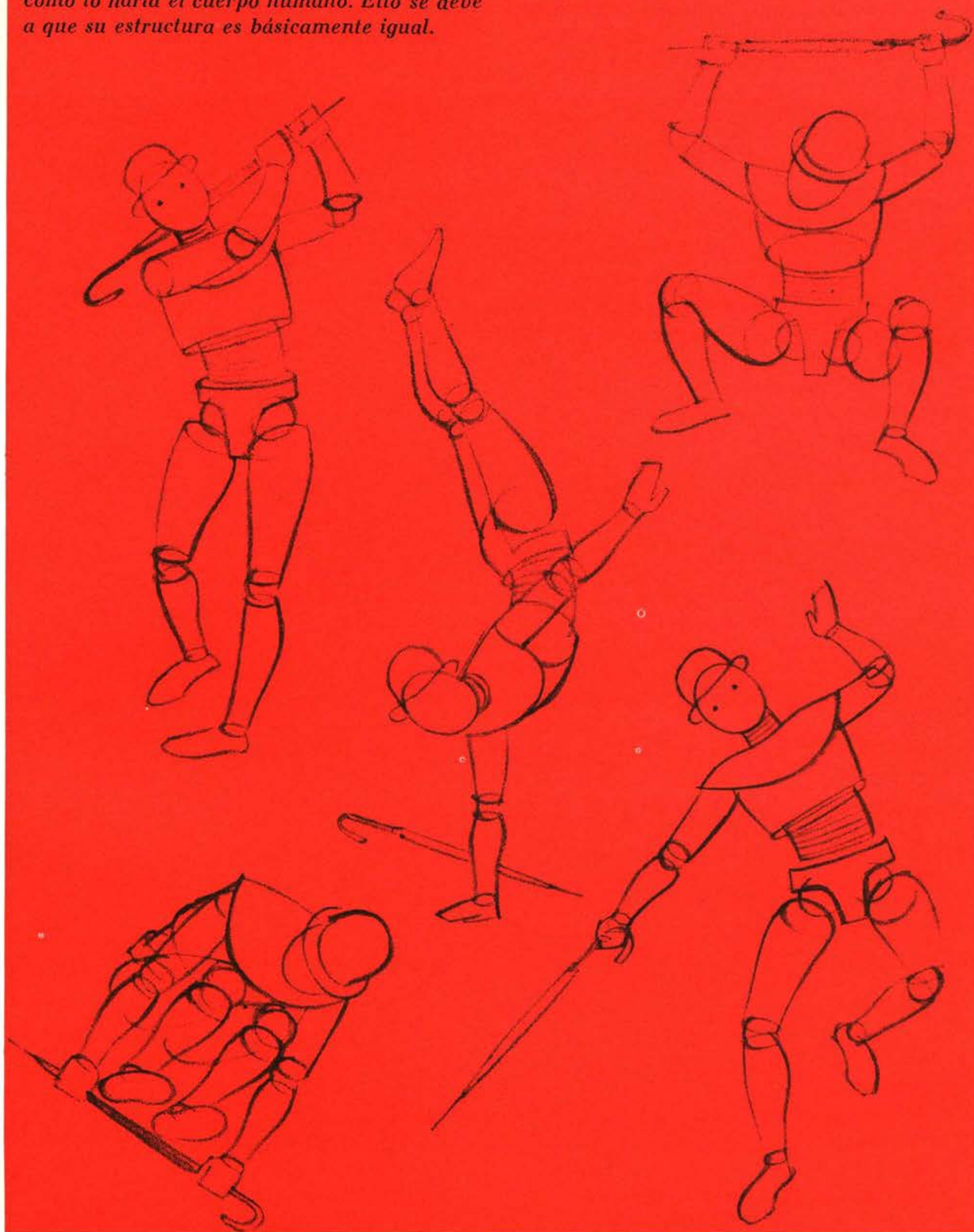


Luego he esbozado sobre ella las líneas básicas del esqueleto.



Finalmente lo he articulado según la anatomía y los movimientos.

Fíjese ahora cómo nuestro muñeco de pruebas puede moverse exactamente igual que como lo haría el cuerpo humano. Ello se debe a que su estructura es básicamente igual.



La mejor demostración es dibujar el cuerpo humano en posturas idénticas a las del muñeco. Observe cómo la línea del movimiento es la misma; varía solamente el detalle, puesto que ahora he rellenado esas líneas con los músculos que corresponden a la figura humana. El muñeco de prueba es un auxiliar excelente: ayuda a bocetar la figura de acuerdo con la imagen que de ella tenemos evitando todo posible error. Luego, nuestros conocimientos anatómicos nos permiten *vestir* muscularmente la figura y, luego, si nos es necesario, vestirla realmente. Ese es el proceso a seguir para dibujar la figura humana, y no otro.



Las mismas posturas del muñeco de prueba, ahora vistas en la figura humana.

La mejor prueba: la del cristal. Observe en la figura las articulaciones, las diversas partes, la perspectiva del conjunto...

Con esto entramos ya en el estudio de la segunda fase en el desarrollo de la figura humana: la captura del movimiento. Ha ensayado con el muñeco, ha visto su utilidad y cómo es posible luego aplicar a la figura humana la misma línea de movimiento. Ahora va a llevar a la práctica una primera prueba sobre papel. Para ello, tenga a la vista la lámina correspondiente y siga el proceso explicado en el

DESARROLLO N.° 3 — LECCION 9.ª

Desarrollo lineal de una figura en movimiento

Voy a desarrollar ante usted un proceso que tiene mucho de mental y mucho de mecánico, cuando se dibuja del natural. Le he hablado antes de que, cuando se trata de captar la acción, lo primero es la línea. Sí; es preciso fijar sobre el papel las líneas básicas que determinan la postura y actitud del modelo. Luego se continúa...

1. — Primero, la línea. Con ella conseguiremos dos objetivos, aquel que nos interesa. Eso es lo que he hecho yo en este caso. Le he dicho a mi modelo: "Anda ponte en cuclillas" y, como sé que esa postura es incómoda, he tomado un rápido apunte, unas líneas que esbocen la actitud de la figura tal como yo la quiero. Eso ha de ser rápido, uno ha de acostumbrarse a que sus ojos fotografíen la postura y, automáticamente la mano la pase al papel.

2. — Puesto que quiero realizar un dibujo tal como debe hacerse, ahora viene la segunda fase, que en la práctica el profesional resuelve intuitivamente: la corrección de las proporciones y, a la vez, de la perspectiva de la figura esbozada. Es el instante de que cuatro trazos de lápiz den idea de que vamos por buen camino. En mi apunte debo tener en cuenta que el modelo no conserva una sola perspectiva en relación a mi punto de vista; no, precisamente observo que mi modelo se ha situado de modo que las líneas fugan hacia un punto de la izquierda — derecha del modelo —, mientras que el brazo izquierdo del mismo cae ligeramente y provoca otro punto de vista, con distinto horizonte. Es decir, tiene perspectiva propia; hay dos haces de líneas de fuga... e, incluso, en plan muy exigente le diría que también la cabeza *podría* tener otro punto de fuga. Pero es tan poca cosa la diferencia, que no vale la pena considerarla. Fíjese cómo las mismas líneas-guía para determinar las proporciones ayudan a corregir la perspectiva de la figura esbozada...

3. — Ahora ya puedo empezar a dar forma a mi esbozo. Fíjese en el proceso seguido hasta aquí y vea ahora como la figura adquiere forma al rellenarla, darle volumen. La prueba del cristal y del muñeco articulado me ayuda mucho. Compruebo que, por lo que respecta a proporciones y perspectiva, mi dibujo es correcto. Ya puedo seguir adelante.

4. — Y, naturalmente, paso a ocuparme de los detalles anatómicos: los músculos, la forma, la semejanza. Detalles todos que completan la figura y le dan forma; una forma, por ahora, puramente lineal. Es éste el primer paso, antes de estudiar los efectos de la luz sobre el cuerpo humano; un paso que hay que desandar luego, en seguida le diré por qué.

EMBLOCADO Y VALORACION

Antes, al hablarle del desarrollo lineal de la figura le he dicho que debía seguir un proceso mental a la vez que mecánico. Le diré por qué: si usted quiere dibujar una figura en todo su valor, bajo una iluminación determinada, la *línea* no debe adquirir preponderancia. Recuerde que cuando valoramos debe ser el contraste entre luz y sombra lo que determine los contornos, las formas, los tonos. Por consiguiente, la *línea* debe usted retenerla en la memoria mientras dibuja... no debe darle valor.

Hay una relación muy estrecha entre la valoración y la iluminación. Una y otra se complementan, como he tratado de demostrar a través de las pasadas lecciones. Claro está que usted ha estudiado esos aspectos por separado; pero, en la práctica, usted se habrá dado cuenta de que una y otra son una misma cosa.

Cuando dibujamos la figura humana debemos seguir el mismo proceso estudiado. Lo ha practicado con la cabeza humana; ahora vamos a aplicarlo a la figura completa.

El primer paso a dar es emblocar la figura. Es decir; una vez fijada la línea de movimiento, corregida la perspectiva del esbozo y determinadas las proporciones correctas, el emblocado nos dará una base segura sobre la que poder trabajar con tranquilidad.

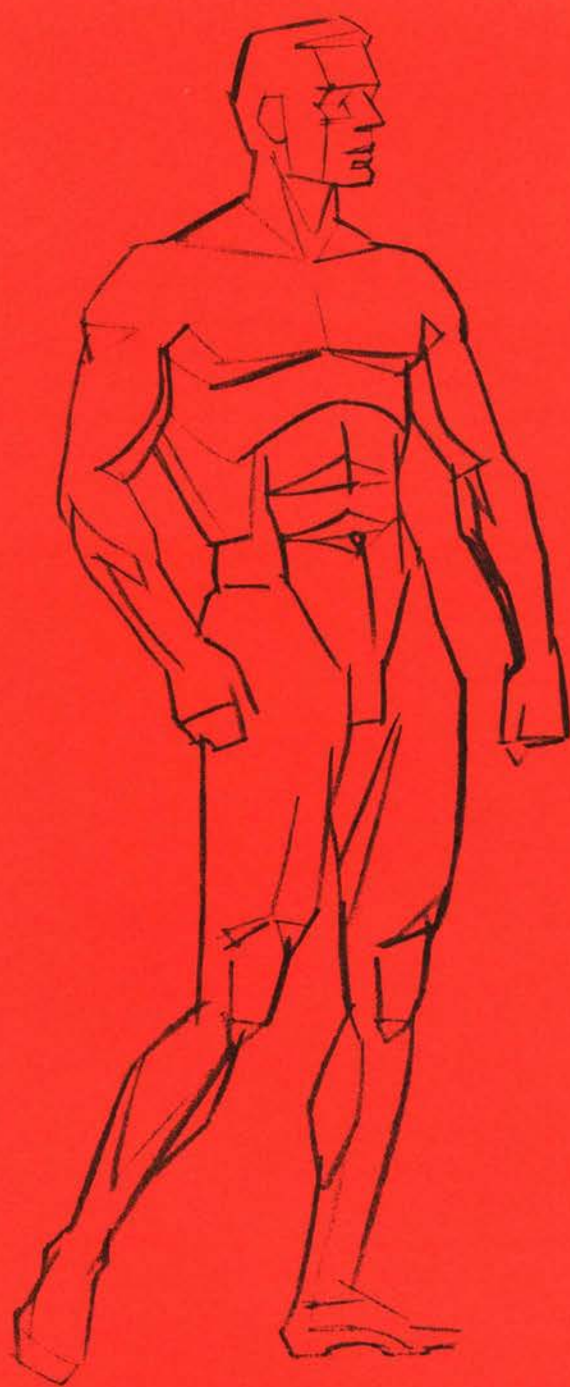
Este proceso debe llegar a ser intuitivo en usted. Sólo así logrará la perfección. Se habituará a trabajar considerando únicamente las masas de luz y sombra, y adquirirá una seguridad tal que bien pronto eso será tan natural en usted como un hábito bien arraigado. Luego, dibujar figura no tendrá secretos para usted. Fijar la línea de movimiento; comparar, siempre con el modelo; emblocar y luego seguir... He aquí el camino más seguro y mejor.



Esta es la misma figura que ha estudiado antes linealmente. He dado "un paso atrás" y, olvidándome de la línea, he procedido al emblocado de la figura. He convertido en piedra a mi modelo para señalarme a mí mismo las zonas de luz y sombra, olvidando la línea. No importa que aparentemente las "líneas" que delimitan las áreas carezcan de realidad; una vez valorada la figura la luz y la sombra darán realismo al dibujo.

El emblocado es una labor preliminar verdaderamente importante. Vea en la página de la derecha dos ejemplos más, ahora un hombre y una mujer vistos en lijero escorzo, en las que he señalado las zonas de luz y sombra para una posterior valoración. Esa es la base sobre la que el dibujante ha de trabajar a continuación, y sin la cual, si sólo se fiase de su intuición, correría el riesgo de errar, en cuyo caso la figura dibujada no tendría semejanza con la realidad.

El emblocado del cuerpo femenino. Los músculos femeninos carecen de las protuberancias y depresiones característicos del masculino. El emblocado será mucho más suave.





El emblocado del cuerpo masculino. Señala las zonas más importantes para posterior valoración de luces y sombras provocadas por su propia anatomía muscular.

Interviene la luz

Gracias a los ligeros conocimientos anatómicos adquiridos ya sabe usted que al emblocar señalamos precisamente las protuberancias y depresiones que los músculos producen sobre el cuerpo humano. Esos *accidentes* de la superficie, como es natural, han de producir sombras si iluminamos el cuerpo humano con una fuente de luz.

Con la luz ha llegado usted a la fase final en el desarrollo del dibujo de la figura humana en todo su valor. La luz, precisamente, es lo que da a la figura la sensación de realidad, muchísimo más que si se limita a dibujarla linealmente.

Luz y sombra..., principio y fin de la valoración. Todo lo estudiado, todo lo aprendido respecto a la luz y a la sombra tiene su aplicación en el dibujo del cuerpo humano. La expresión y el movimiento adquirirán mayor carácter con la valoración. Usted puede dramatizar el esfuerzo de un movimiento, la gracia de otro con la adecuada iluminación de la figura.

El factor psicológico ha de tenerse en cuenta cuando se dibuja. Ese factor entra en juego automáticamente tan pronto como iluminamos la figura humana. El análisis del por qué será estudiado por usted en lecciones más adelantadas. Ahora, como exposición preliminar, sólo trataré el *cómo*, de modo que usted vea con sus propios ojos los efectos que produce una determinada iluminación en la figura.

Estudie, pues, esos efectos, en las ilustraciones de la lámina correspondiente a la

DESARROLLO N.° 4 — LECCION 9.ª

Estudios de iluminación de la figura humana masculina y femenina emblocada.

He tomado como modelos al hombre y a la mujer que aparecen sólo emblocados en la página 379 de este método. Luego me he procurado un foco para disponer de una fuente de luz móvil y me he puesto a ensayar.

1. — La fuente de luz está arriba, de modo que el modelo aparece iluminado de arriba abajo. Observe cómo la luz produce determinadas sombras en la figura emblocada. Los salientes básicos del cuerpo producen sus propias sombras. Vale la pena fijarse en todos los detalles, porque todo cuerpo, con iluminación parecida, producirá más o menos semejantes zonas de luz y sombra. Luego hay que saber aplicarlas al dibujo cuando ya se valoran los tonos y medios tonos.

2. — Ahora la iluminación es más dramática, de abajo arriba, muy empleada precisamente cuando se trata de dibujar o fotografiar atletas, pues, como puede observar, destaca maravillosamente la musculatura. No me cansaré de repetir que fije su atención en todos los detalles; grábelos en su memoria, para poder hacer uso de ellos en el momento oportuno.

3. — Para el modelo femenino he elegido una iluminación frontal lateral. Recuerde que, en casos así, debe evitar siempre que la zona de luz sea igual a la de sombra. Lo conveniente es predominio de una u otra, según el efecto que desee causar. Fíjese en la iluminación y observe que gracias a esa iluminación la anatomía de la figura femenina queda realzada. Si tenemos en cuenta que es mucho más suave

que la del hombre y que carece de los contrastes de éste, esa iluminación es muy conveniente para modelarla.

4. — Aquí la iluminación casi es a contraluz. Efecto dramático insinuando misterio, de estudiado efecto artístico.

Y así podría seguir, porque las posibilidades de la fuente de luz son muchas y cada una de las variaciones en la situación de la misma en relación a la figura iluminada produce sus propios efectos. Me he limitado a iniciarle el camino. Ahora, usted pruebe por su cuenta. Si usted está interesado en el dibujo de la figura humana al natural, procúrese un modelo — cualquier familiar en traje de baño, por ejemplo — y practique.

Sus prácticas deben empezar por el estudio de la anatomía sobre personas normales. Los tipos atléticos que yo he dibujado nos muestran la musculatura en todo su vigor; precisamente para que sus características se le graben a usted en la memoria. Pero al dibujar seres humanos normales, usted debe tomar por modelo lo que vea... y si en el tipo ideal he destacado los músculos pectorales, los abdominales, los muslos y usted esos detalles no los ve tan destacados en su modelo, no pretenda falsearlos: sea sincero consigo mismo y dibuje lo que vea, aunque pueda idealizarlo algo.

Después del estudio anatómico, pase al estudio de la iluminación sobre esa anatomía humana. Y no deje de practicar, probando y ensayando variaciones en los efectos de la fuente de luz sobre el cuerpo humano. Todo el tiempo que dedique a estas prácticas es oro adquirido para su futuro de buen dibujante.

Finalmente, ensaye la conquista del movimiento, empezando por las posturas estéticas. Haga que su modelo varíe de posición y de postura; que cambie la posición de sus pies, la actitud; que sus brazos y cabeza queden en otra posición respecto a usted. Y dibuje de nuevo, probando otra vez de dibujar a su modelo primero anatómicamente y luego bajo la luz, en diferentes ángulos de iluminación.

Y así, una y otra vez, hasta que su propio juicio crítico le diga *que empieza a hacerlo bien.*

La valoración definitiva

Todo el proceso, tan repetido en estas últimas lecciones, acaba cuando se pasa a la valoración. Después de trazar la línea o líneas de movimiento, de proporcionar, encajar, emblocar y corregir la perspectiva, después de fijar las zonas de luz y sombra en la figura, uno pasa a valorarla según sus conocimientos.

Los tonos y medios tonos, en contraste con las partes iluminadas de la figura, nos darán la semejanza con el modelo del natural, si estamos haciendo un retrato. Esos mismos tonos y medios tonos, en unión de la luz, harán que nuestro dibujo de imaginación tenga un realismo.

En las páginas que siguen le doy algunos ejemplos prácticos de ese proceso tan complejo a primera vista, pero que tan fácil e instintivo resulta para el dibujante habituado.

Emblocar, determinar las zonas de luz y sombra... Valorar. Esto es todo. ¿Se atreve usted a hacerlo por su cuenta?





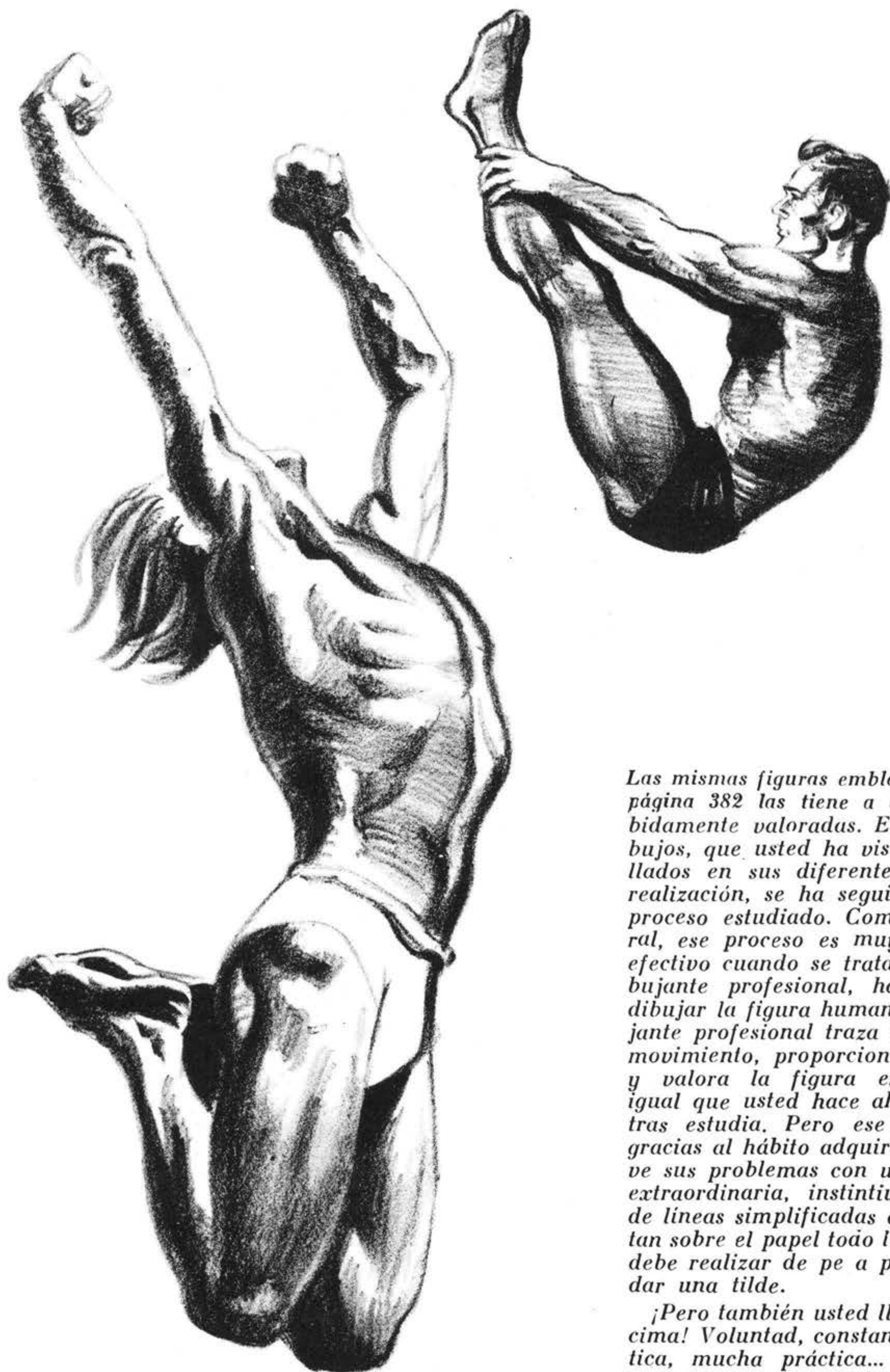


El emblocado se aplica a toda clase de figuras, no importa cuál sea el movimiento o acción que realicen. Basta con señalar las zonas de luz y sombra... Y no olvidar que esas líneas muchas veces no se corresponden con las líneas anatómicas, sino que señalan, precisamente, las áreas que luego nos servirán para valorar la figura dibujada.



UN EJEMPLO DE VALORACION DEFINITIVA

Este dibujo está terminado. Observe cómo las zonas de luz y sombra han sido convenientemente valoradas en tonos y medios tonos, según incidía la luz en la superficie de la figura. Fíjese especialmente en cómo he resuelto el juego de las paletillas y las sombras que éstas producen al contraerse los músculos de la espalda.



Las mismas figuras emblocadas en la página 382 las tiene a la vista debidamente valoradas. En estos dibujos, que usted ha visto desarrollados en sus diferentes fases de realización, se ha seguido todo el proceso estudiado. Como es natural, ese proceso es muy rápido y efectivo cuando se trata de un dibujante profesional, habituado a dibujar la figura humana. El dibujante profesional traza la línea de movimiento, proporciona, embloca y valora la figura exactamente igual que usted hace ahora, mientras estudia. Pero ese dibujante, gracias al hábito adquirido, resuelve sus problemas con una rapidez extraordinaria, instintiva, a base de líneas simplificadas que concretan sobre el papel todo lo que usted debe realizar de pe a pa, sin olvidar una tilde.

¡Pero también usted llegará a esa cima! Voluntad, constancia y práctica, mucha práctica... Ése es el equipaje que le ayudará a conseguirlo.

La conquista del movimiento

Fijarse mucho, los ojos bien atentos, tomando apuntes abundantes. Así conseguirá practicar los movimientos más habituales del cuerpo humano. Empiece por copiar los movimientos y acciones de esta página y de la siguiente; cuando sepa reproducirlos de memoria, sin mirar, tendrá una base inicial, que deberá desarrollar ensayando otros movimientos y acciones. Pero, si desea resultados, sea un buen observador.











Cómo andamos. *¡Cuidado! Observe bien el detalle más importante. Cuando adelante la pierna izquierda, el brazo derecho se adelanta; cuando adelantamos la pierna derecha, el brazo izquierdo se adelanta. Nunca adelantamos brazo y pierna de un mismo lado a la vez.*

Cómo corremos
















Esas actitudes del cuerpo humano son bastante características. Todos hemos tenido oportunidad de observar una cualquiera de ellas alguna vez. No dude en tomarlas como modelo y reproducirlas hasta saber hacerlas de memoria. De este modo adquirirá el hábito de dibujar la figura humana en movimiento y podrá atreverse a dibujarla por su cuenta más adelante.

EL DESNUDO FEMENINO

En un método de Dibujo como el presente no podía faltar la mención del desnudo femenino. Usted ha realizado el estudio de la anatomía del cuerpo humano, necesario para el dibujante, a través de la figura masculina. Pero en Arte es precisamente el cuerpo femenino el más prodigado por los pintores de todos los tiempos, por los escultores que mejor han sabido trabajar el mármol o la piedra en cualquier época.

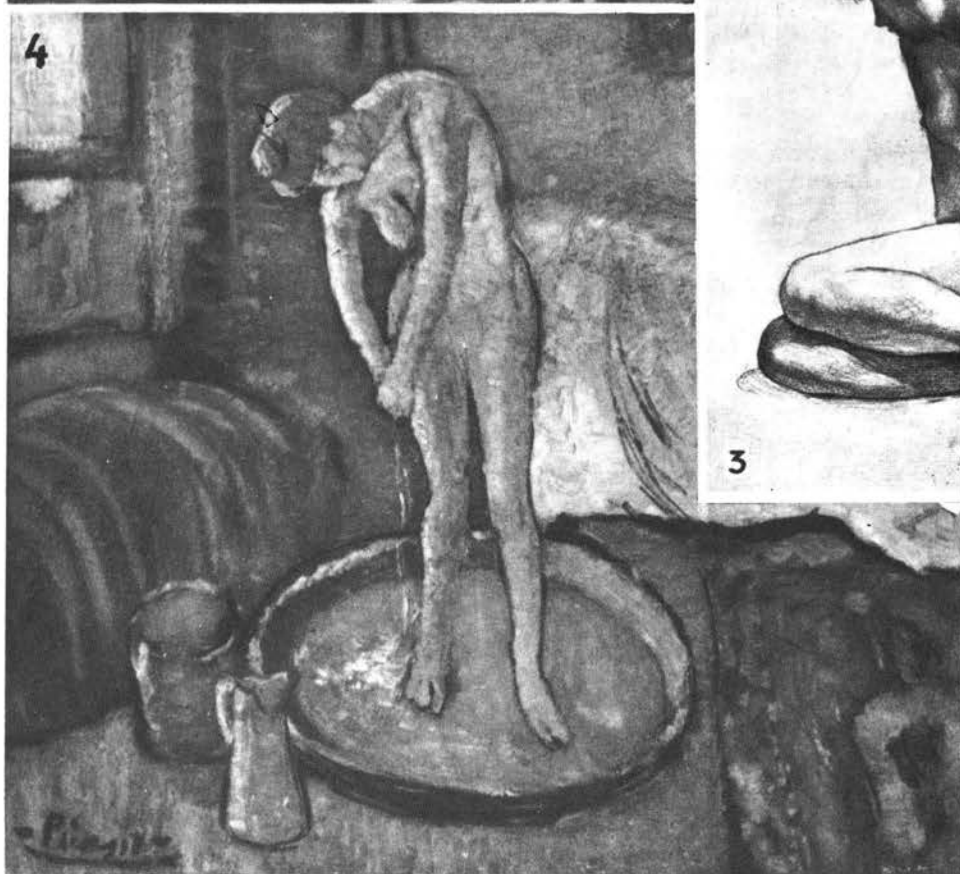
La mujer simboliza muchas cosas en la mente, el espíritu del hombre. No es de extrañar, pues, que le haya servido de inspiración y de modelo para alguna de sus obras. La suavidad de líneas del cuerpo femenino, la serenidad que se desprende del cuerpo en reposo, una melancolía quizá natural en la mujer que posa es, para el artista, algo que debe apresar y fijar en el lienzo o en la piedra. Y cuando lo consigue se siente más artista, porque ha apresado una parte de la Belleza.

Cuando se toma por modelo el cuerpo femenino desnudo hay que hacerlo con el mismo espíritu con que lo hicieron los grandes maestros. Ellos veían en la mujer una línea bella, un conjunto de volúmenes, masas y tonos suaves sobre los que podían trabajar y esforzarse para demostrar su capacidad artística.

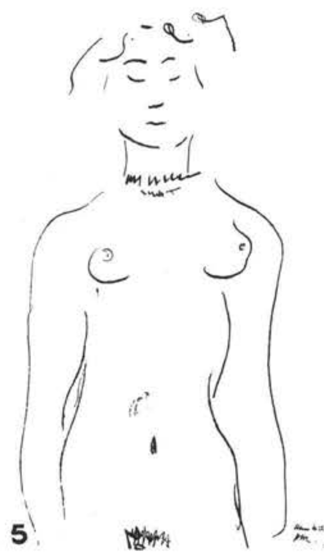
El verdadero artista, cuando dibuja, pinta o esculpe, ve en la mujer la Belleza, exactamente como la ve en el bodegón, el paisaje, el tema, cualquiera que sea, que elige como modelo. Si usted siente el Arte comprenderá qué quiero decirle con estas palabras. Creo que a buen entendedor...

Estudie en las reproducciones de desnudos de grandes pintores que ocupan parte de esta página y la siguiente cómo puede pintarse a una mujer desnuda con toda honestidad. Observe cómo resuelve cada pintor la postura de su modelo... Quizá sea difícil no herir el natural sentido del pudor de la persona que contempla el cuadro; pero quien tiene limpio el corazón puede contemplar esos desnudos porque sus autores los pintaron con nobleza y con nobleza pueden ser contemplados en cualquier Museo importante.









Grabados: 1. "La maja desnuda". Goya. Museo del Prado, Madrid. 2. "La odalisca". Fortuny. Museo de Arte Moderno, Barcelona. 3. "Desnudo". Llimona. Colección particular, Barcelona (Fotos Mas). 4. "La toilette". Picasso. Colección Phillips, Washington. 5. "Desnudo". Matisse. Museo de Arte Moderno, Nueva York.



Vea ahora cómo, llevando a la práctica las enseñanzas que se desprenden de la obra de los grandes maestros, estos apuntes del natural — no-terminados — dan todo el valor a la línea. Y fíjese cómo esa línea tiene en cada uno de los tres apuntes un denominador común: la honestidad de la postura, la discreción. He buscado la belleza en la composición y, deliberadamente, no he querido ser audaz al disponer a la modelo en la postura que he elegido para cada caso. ¿Ve usted cómo es posible dibujar desnudos? La intención que guía al artista es únicamente lo que puede convertir en inmoral a su obra. Recuérdelo bien... y obre en consecuencia. Es ésta una faceta del dibujo y de la pintura sobre la que no puedo pedirle ejercicios, por razones fáciles de comprender, de manera que su práctica, cuando ella sea posible, debo dejarla a criterio de quien esté en situación de realizarla.

ESTUDIO DE MANOS Y PIES

—Ven, Pepita — pidió mi amigo. Y ella — era su novia — acudió con una sonrisa a su llamada —. Ponte ahí, que voy a hacerte una foto.

Pepe, mi amigo, se ha comprado recientemente una cámara fotográfica. Está muy orgulloso de ella, pero yo, en mis adentros, creo que está orgulloso no de su máquina de procedencia alemana, sino del dinero que se ha gastado en ella. El hombre es un exhibicionista. Mira el cielo, ajusta el telémetro, prepara el obturador con la velocidad que le señala su fotómetro — también tiene fotómetro — y dispone el diafragma bajo esas mismas indicaciones...

A todo esto, Pepita ha empezado a dar señales de impaciencia.

—Mira que para hacer una foto... ¡tanto cuento!

Pepe empieza a sudar. Se siente un poquitín nervioso mientras elige un encuadre. Y yo contemplo a ambos con aire un poquitín suficiente. Pero no quiero intervenir, porque entre mis amigos — por lo menos entre el tipo de amigos cuyo exponente característico es Pepe — tengo fama de "chiflado", de *artista* — dicho en sentido peyorativo —.

Por fin hace Pepe la foto y continuamos el paseo. Será días después cuando Pepe viene a verme y me muestra su obra. Y como al descuido deja caer un comentario, por si yo lo recojo:

—Mira, ¿ves? — me dice, mostrándome la foto de Pepita —. No consigo hacer fotos de cuerpo entero. Fíjate: la exposición es correcta, el enfoque perfecto, pero..., ¿no le encuentras algo raro a esa foto?

—Estúdiala tú primero. ¿Qué ves en ella que no te guste?

—Pues, no sé... Yo encuadré a Pepita en una posición suya muy simpática, pero ahora, pues...

—El objetivo de tu máquina no está enamorado de Pepita como tú, zoquete... Te ha ocurrido lo que me sucedió a mí y a muchos que como tú y yo un día empezamos a dibujar o a fotografiar personas: Nos olvidamos de que las manos y los pies *también* forman parte del modelo y que su posición y su actitud son detalles importantes en el conjunto.

* * *

¿Puedo decirle que mi buen amigo Pepe hace ahora mejores fotos, desde el punto de vista artístico? ¿Puedo decirle que ahora le dice a Pepita *cómo ha de ponerse?* No siempre, claro, pero sí algunas veces, pues de lo contrario correría el riesgo de que le catalogaran en el gremio de los artistas "chiflados". Pero esto es ya otra historia.

Que no le suceda a usted lo que a mi amigo Pepe. Cuando dibuje, no olvide nunca que tanto las manos como los pies son elementos con igual valor en el dibujo que la mismísima expresión que da carácter a un rostro humano.

Uno está acostumbrado a ver y a fijarse en las caras de las personas. Es lo habitual en la vida corriente. A la gente la conocemos por su cara, todo lo más por su tipo característico, en líneas muy generales. Se necesita ser un artista para que uno se fije también en las manos y en los pies de las personas. Y de eso se trata, amigo. De fijarse en lo sucesivo.

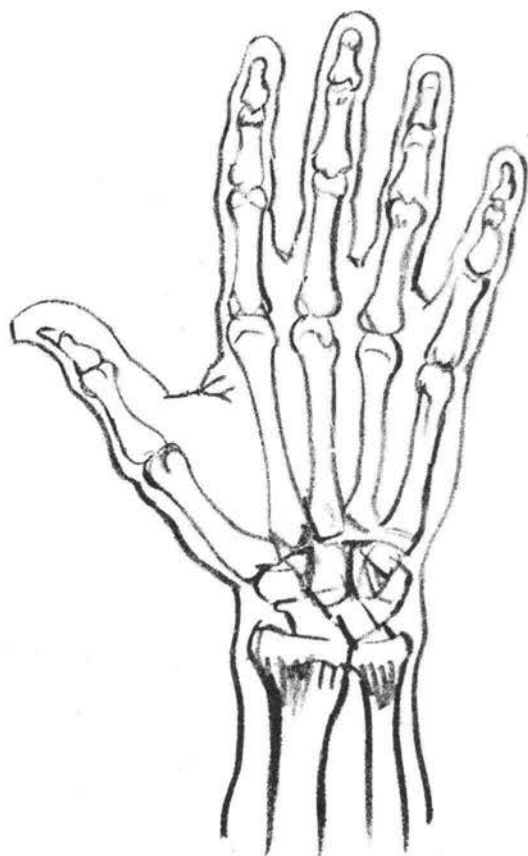
No crea que dibujar una mano o un pie sea cosa fácil. Se requiere mucha práctica, mucho probar y borrar, probar y borrar.

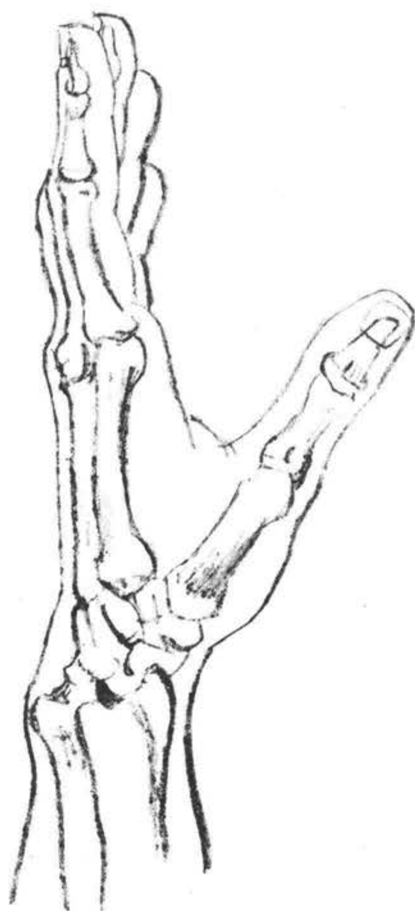
Compruébelo estudiando los dibujos de un dibujante cualquiera y compárelos con la obra de un buen dibujante o pintor. Es en los detalles donde se demuestra la calidad de la obra de un artista.

En las siguientes páginas voy a ocuparme de manos y pies. Dedique toda su atención al asunto. Y practique el dibujo de manos y pies copiando primero las ilustraciones de la lección, luego sus propias manos y pies, más tarde los de sus familiares En cualquier posición y movimiento. Nunca será tiempo perdido.

La anatomía de la mano

Lo de siempre: es preciso saber cómo es por dentro la mano para poder dibujarla por fuera con propiedad. Fíjese, pues, en cómo son los huesos de la mano, qué línea natural tienen, cuáles son sus medidas... Compare éstas con la mano al natural y compruebe por qué los movimientos de los dedos y de la mano propiamente dicha se rigen precisamente por la movilidad de los huesos. El juego de los nudillos, por ejemplo, se presta a equívocos; pero no los tendrá si conoce la mano *por dentro*.





Un recurso de dibujante: EL ESPEJO

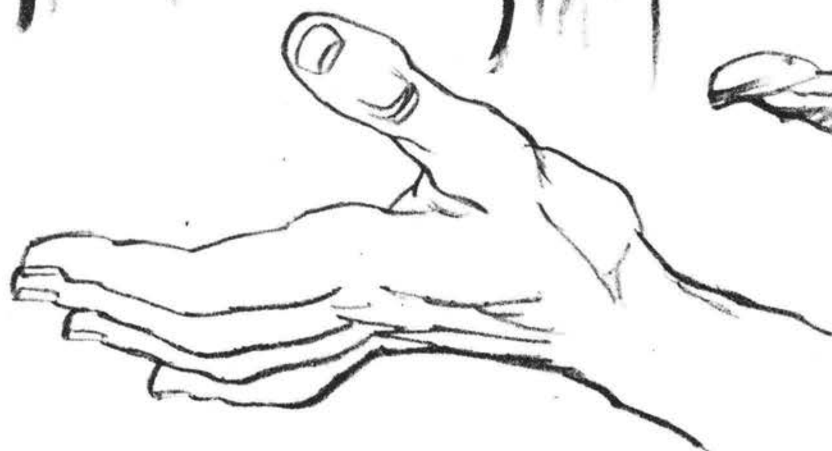
El dibujante está acostumbrado a ver caras, figuras en movimiento. Tiene grabadas en la memoria multitud de expresiones y actitudes del cuerpo humano... Pero puede tener la seguridad de que muchas veces se encontrará con dificultades para dibujar una mano. Por eso es necesario disponer de un espejo.

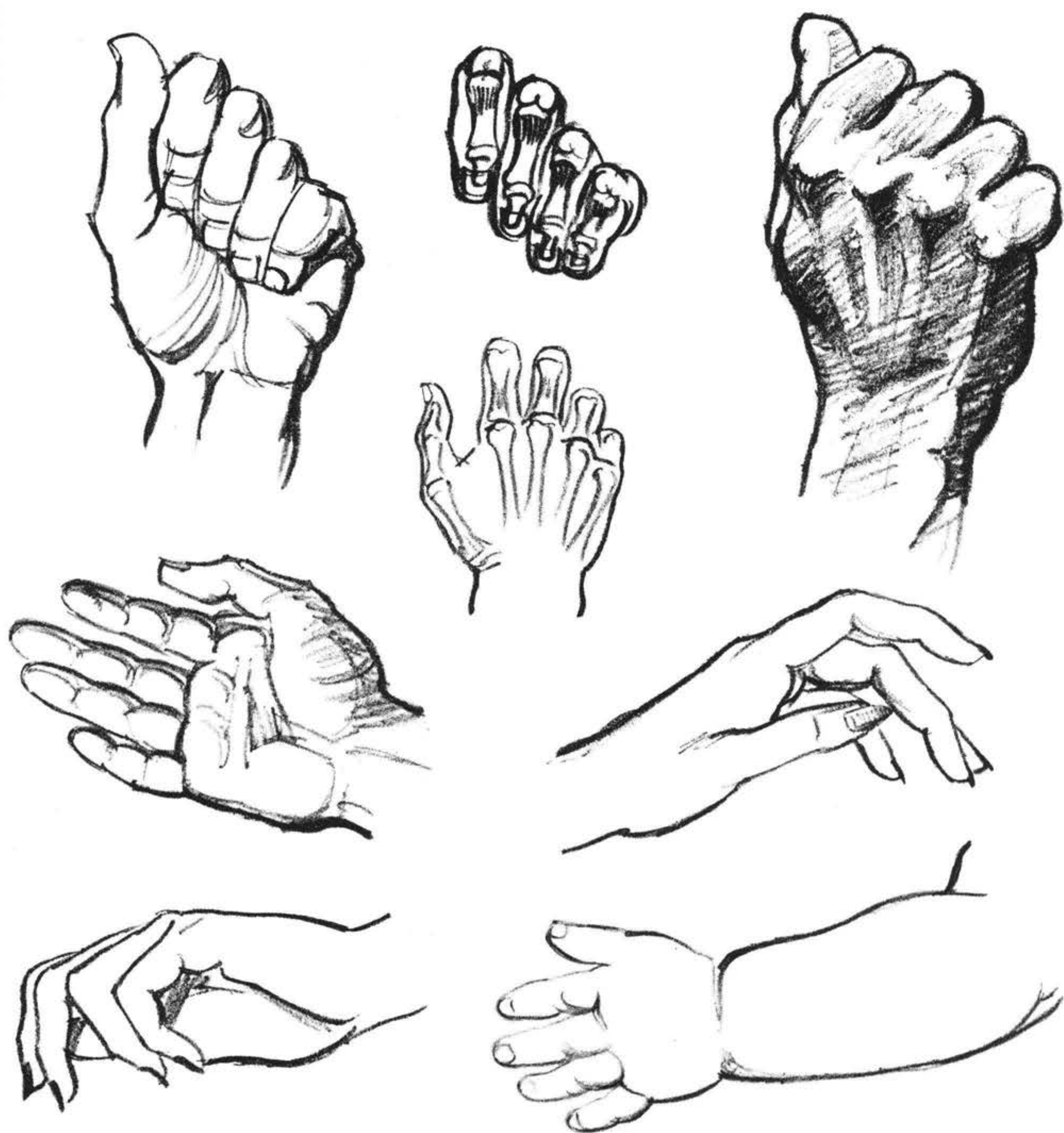
La mano es un elemento del cuerpo humano que posee una movilidad extraordinaria. Cada dedo puede tomar una posición propia. La mano en conjunto toma la actitud que deseemos en la posición y perspectiva más inverosímiles. Sólo gracias a un espejo le es posible al dibujante, en determinadas circunstancias —cuando no se dispone de modelo—, dibujar la mano deseada Tenga, pues, un espejo a mano. Así su propia mano le servirá de modelo.











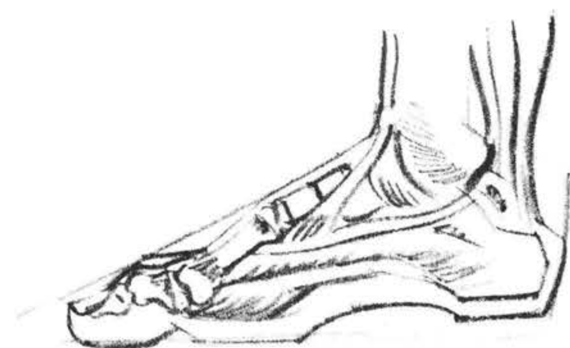
Manos, manos, manos... ¡Y muchas más le dibujaría si dispusiera de espacio! Es una práctica fascinante que en sí misma tiene sus dificultades que vencer, sus posibilidades a explotar. Piense en las docenas de manos que están a su alcance: manos de hombre y de mujer, de niño y de anciano, cada una con sus propias características... ¿No le ilusiona enfrentarse como dibujante con ellas, tratar de trasladarlas sobre el papel en actitudes distintas? Piense en que una mano puede expresar paz, reposo, crispación, amenaza, plegaria... Casi, casi, las mismas emociones que el rostro humano. ¡Compruébelo!

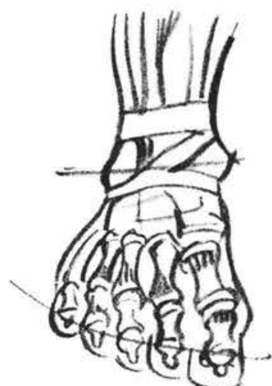
La anatomía del pie

Pruebe a dibujar un zapato vacío. Seguro que le costará. En realidad, es difícil, de tal modo que para que el dibujo salga bien no hay como dibujar primero un pie calzado...

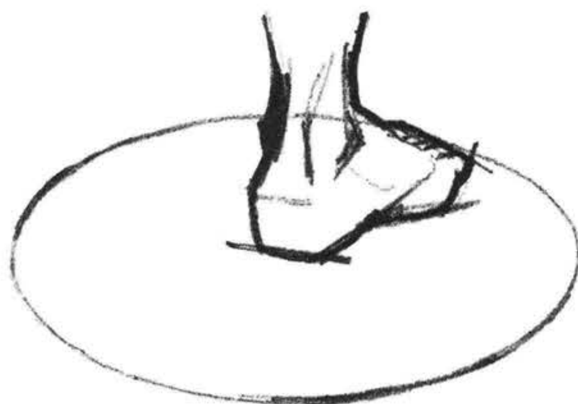
Ha visto antes que la mano goza de una independencia total en relación con la perspectiva; tiene perspectiva propia, independiente del horizonte. Esto no ocurre con los pies. Los pies, dando razón al dicho, se apoyan prácticamente siempre en el suelo. Debido a esto, deben regirse por la misma perspectiva de la figura dibujada.

Pero antes de fijarse en su perspectiva, observe cuál es la anatomía del pie. Véalo aquí de lado y de frente. El *cómo es por dentro* ha de servirle de guía para dibujarlo correctamente por fuera.









La prespectiva del pie

El pie se apoya en el suelo. Este detalle es quizá uno de los más importantes, porque nos ayuda a determinar la perspectiva correcta de la figura. Fíjese que el pie permanece horizontal en tanto que la figura se mantiene erguida, vertical. Estudie el caso en teoría, para empezar: la correcta posición del pie hará que sus líneas de fuga coincidan en un punto en el horizonte. Pero si los pies no han sido dibujados correctamente, usted se encontrará con que no coinciden con el punto de fuga de la figura. Y entonces la figura "cae" o tiene una inclinación rara, nada natural...

Una forma de hallar la perspectiva correcta del pie es situarlo dentro de una circunferencia, de modo que los dedos la bordeen y la pierna haga las veces de eje de una supuesta rueda. Vea en las ilustraciones del pie la explicación práctica, con un pie visto de frente, otro de perfil y, finalmente, visto por detrás. Según sea la perspectiva de esa circunferencia teórica, así será la de los pies dibujados...



Pies, pies, pies... También los pies son un ejercicio muy útil para el dibujante. Dibujar pies, sí, pero copiándolos del natural, para no habituarse a una forma estereotipada. Buscar posiciones, analizarlas, tomar apuntes y terminar aquellos que mejor se presten a ello. Observarlos desde diferentes puntos de vista y dibujarlos un día tras otro como si se tratara de una tarea más, necesaria para el completo aprendizaje del oficio. No puedo decirle de los pies lo mismo que de las manos, y conste que lo siento; ya sé que dibujar manos es más atractivo..., pero, de todos modos, no se olvide de los pies: ¡dibújelos también!

apuntes para una

HISTORIA DEL ARTE

8.-El artista medieval (II)

El arte está sometido a las corrientes de cada época. El de la Edad Media no podemos estudiarlo si no es en relación a la función que realiza. En esta época es un «servidor de la religión», y su misión es «menos de crear belleza que de materializar ideas y enseñanzas que penetren por los ojos, y por ese canal al espíritu de los creyentes iletrados». Pero, a pesar de las apariencias, el arte gótico supo crear, enriquecerse y transformarse sin cesar, cosa que no supieron hacer el arte egipcio o el bizantino, que se encontraron en parecidas circunstancias ambientales.

La arquitectura y la escultura son las artes predominantes en la Edad Media. *Todo se expresa en piedra...*

Por lo que se refiere a la escultura, ésta es un digno complemento de las catedrales. La escultura gótica se desarrolla buscando realizar el vasto programa iconográfico que deberá hacer de la catedral una enciclopedia y la Biblia de los pobres. Su carácter cristiano y su misión didáctica le prohiben tomarse ciertas libertades. Los artistas no representan jamás el desnudo — motivo de predilección del arte griego — y la búsqueda de la belleza no llega nunca hasta la omisión o transformación de ciertos sujetos. El arte medieval, como dice un historiador, «se caracteriza por el predominio de la idea sobre la forma, de la iconografía sobre la estética».

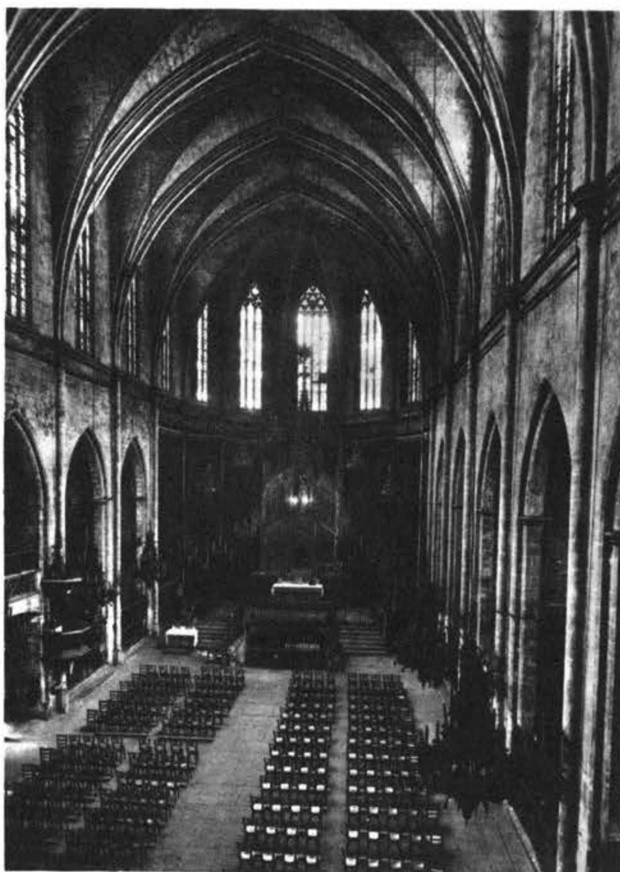
La iconografía occidental, a diferencia de la bizantina de la misma época — que era rígidamente tradicionalista —, refleja la vida entera, aun la de todos los días. Al lado de escenas puramente religiosas, se representa el trabajo de los hombres, sus virtudes y sus vicios, y en eso el imaginero se inspira directamente en lo que ve. Con ello hace el aprendizaje de la vida familiar, del realismo.

Como en su fe ingenua el pueblo teme a Dios y a Cristo, docto y soberano Juez, trata de obtener la protección y benevolencia de la Virgen y de los Santos... Así nacen los «santos patronos» que, en esa Edad Media, se convierten en familiares compañeros de los humanos, en seres como ellos.

De ahí surge la humanización de las figuras; cada figura se individualiza. Y bien pronto esa individualización y humanización alcanza a la Virgen, que se convierte en una Madre con un Niño, y de Ella se pasa a Cristo. La figura de Dios, respetada por temida, deja de ser la de un severo Juez, gracias a los artistas innovadores, para convertirse en la figura de un Hombre al alcance del hombre, un Hombre que ya no inspirará temor, sino amor...

En la Europa Occidental de fines de la Edad Media el arte se pone al servicio de una clase nueva, la alta burguesía, enriquecida por el comercio y la industria, y de los nuevos señores que, al suavizarse las condiciones de vida, pierden su carácter feudal del comienzo de esa época.

Al igual que los griegos, los medievales empiezan a ocuparse de sí mismos y a pensar que también el arte puede ser un medio y un fin, un goce para ellos. Se procura que las casas no sean construidas al azar, sino alineándolas formando calles. La ciudad se organiza, se constituye el ayuntamiento y se construye un edificio para él. Al propio tiempo, también los señores construyen. El castillo-fuerte, que si en su exterior es severo, cerrado, más adelante — siglos XIV y XV — se embellece en su interior; las salas se abren al patio mediante ventanas y se adornan con ricas maderas, tapices y muebles tallados...



También los burgueses se sienten sensibles a la belleza; se hacen construir mansiones suntuosas y confortables que rivalizan a veces con las de los grandes señores... Y, cómo no, los dignatarios de la Iglesia de la época no se quedan atrás: sus palacios son dignos de verse todavía hoy.

Al compás de la evolución, la Edad Media ve cómo un arte estrictamente religioso va transformándose y alcanzando un concepto más liberal. Todo lo que llevamos dicho conduce insensiblemente a un mismo resultado: tan pronto como el artista obra por su cuenta, humaniza su obra, la reduce a sus propias proporciones espirituales y desde ese momento el Arte no tiene nada que ver, se independiza de la religión: se convierte en una obra humana más, a la escala y para el uso del hombre.

En la pintura de la época la evolución puede observarse tan pronto como aparecen seres reales en los cuadros. Al principio se introducen subrepticiamente en los cuadros de carácter religioso. El donante de un cuadro aparece ofreciendo algo a la Divinidad y un día se atreve a volver el rostro para que se sepa quién es; el prime paso está dado; nace de nuevo el retrato. Luego éste se aparta de los temas religiosos y da lugar a una nueva forma de expresión. En el siglo XV el arte profano es de nuevo un hecho. De nuevo se convierte en una forma de lujo, en algo que los grandes señores de la época pueden comprar simplemente para satisfacer un placer.

El papel de esos grandes señores es decisivo para el Arte en la época de transición de la Edad Media al Renacimiento. Ya veremos cómo, más adelante.

A grandes rasgos, el paralelismo que hemos señalado entre la evolución del Arte griego y la del Arte medieval es bien curioso — dentro de sus ambientes y peculiaridades propios — y se presta a múltiples reflexiones... Quizá una no poco importante es el considerar que sólo cuando el artista se individualiza y crea para si, con entera libertad, es cuando verdaderamente progresa en su arte y alcanza cada vez más altas cimas.

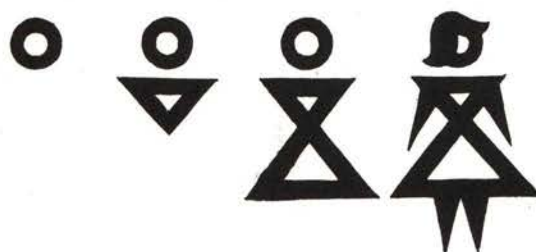
Resumen: La Europa Occidental sufre grandes invasiones (siglos V al IX). Luego se forma una nueva sociedad, feudal y cristiana. Nace el arte románico con diversas variantes según las regiones, bajo la dirección de las órdenes monásticas (siglos X al XII), dando paso, a fines del XII, al arte gótico, impulsado en las ciudades por los obispos y que por sus características permite una osadía cada vez mayor en la construcción, especialmente de las grandes catedrales. El arte, al principio religioso, pasa luego al servicio de los señores y evoluciona hasta alcanzar la expresión de los sentimientos. Esta evolución es semejante a la del arte griego.

Documentación: Interior de Santa María del Pino (Barcelona); escultura en la fachada de Santa María del Mar (Barcelona); retablo dedicado a los santos Abdón y Senén, de T. Huguet, Iglesia de Santa María (Tarrasa, España). *Fotos Mas.*





desarrollos



9

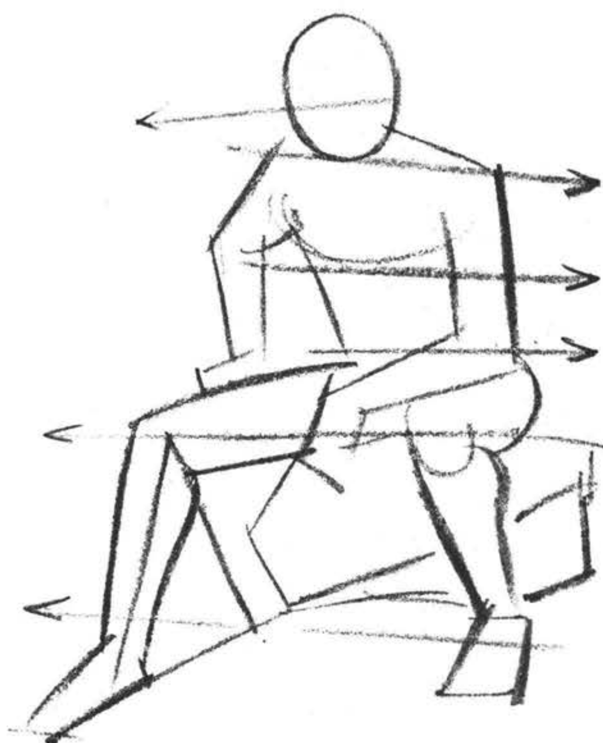
DESARROLLO N.º 2 — LECCION 9.ª
Estudio visual del movimiento muscular en el cuerpo humano masculino





DESARROLLO N.º 3 — LECCION 9.ª
Desarrollo lineal de un figura en movimiento

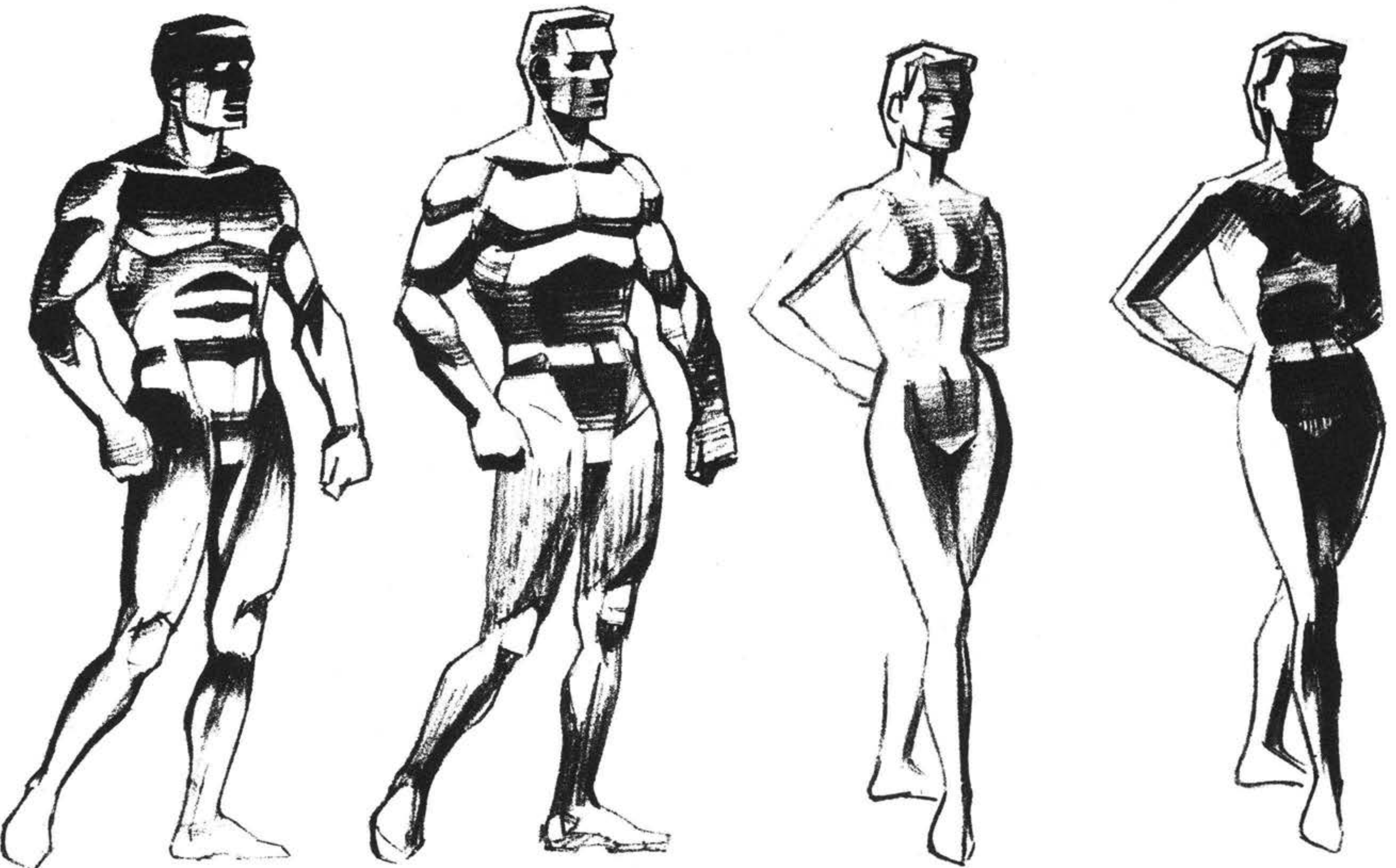








DESARROLLO N.º 4 — LECCION 9.ª
Estudio de iluminación de la figura humana masculina y femenina emblocada



lección 10

El dibujo de figura al natural
Estudio de la figura vestida
La técnica del apunte rápido
Historia del Arte

TODO FIN TIENE UN PRINCIPIO



Con estas mismas palabras cerraba la primera lección de este método de dibujo. Ha llegado usted a la décima; diez lecciones que no son sino un principio sin el cual no es posible hacer nada en dibujo.

Si mira usted atrás, verá cómo, casi sin darse cuenta, ha adquirido — o reafirmado — una serie de conocimientos indispensables: nociones elementales de perspectiva, las básicas para el dibujante; cómo proporcionar y encajar un tema; cómo valorarlo según las condiciones de la iluminación... Es decir: ha aprendido a manejar el lápiz como un verdadero profesional.

Y así, ese *principio* habrá sido sobrepasado por usted.

Pero no crea que ha llegado la hora del descanso. La vida es lucha, una tensión continua para alcanzar algo; pero cuando ese algo se consigue, el hombre ha creado en sí mismo nuevas ansias hacia una meta más lejana, de tal modo que ese *algo* carece entonces de significado.

El verdadero artista no debe perder nunca su ansia, su decidido propósito de superación. Creer que *ya ha llegado* es, simplemente, quedarse atrás..., pues siempre habrá otros que querrán ir mas lejos que usted.

Esa inquietud, ese afán de renovación, es el motor que debe movilizar sus energías, dar un ritmo a su vida en el Arte. El bregar con las dificultades y vencerlas es la razón de ser, el *fin* del artista: un fin que, a decir verdad, no acaba nunca...

EL DIBUJO DE FIGURA AL NATURAL

—Todo esto está muy bien —me decía el otro día mi censor particular, cuando le mostré el plan de la lección anterior—. Tú enseñas al alumno a dibujar la figura humana tal como es o, mejor dicho, tal como la ve el dibujante de figura. Pero tus alumnos, cuando dibujen del natural, no van a encontrarse con atletas ni con "venμs" desnudas a la vuelta de la esquina

Mi amigo tiene razón, pero ignora algo que sabemos todos los dibujantes y pintores así que adquirimos un poquitín de experiencia. Usted también lo sabe ya, por lo que le ruego me perdone si insisto a veces demasiado en ese punto que creo fundamental.

¿Cuál es ese punto? ¿Por qué todos los que enseñamos a dibujar obligamos —sí, *obligamos*— al alumno a dibujar el cuerpo humano desnudo antes de pasar al estudio de la figura humana vestida?

La razón es bien sencilla: la pieza fundamental es el *cuerpo*. Todo lo que le ponga encima la civilización, la costumbre o la moda, es accesorio, cambiante... Y si el dibujante sabe dibujar el *cuerpo*, sabrá ornamentarlo luego al gusto de la época que le corresponda vivir.

Por eso es necesario empezar por ahí, como hemos hecho usted y yo. Ahora, sabido ya lo esencial, vamos a ocuparnos de la figura vestida. Va a serle muy fácil...

Para empezar, esfuércese en esbozar mentalmente la figura desnuda de toda persona que ofrezca un interés de cara al dibujo. La anatomía de ese cuerpo, la línea de movimiento de sus actitudes y gestos le ayudarán a comprender *siempre* porque su vestido, esa envoltura que le cubre, adquiere en ese caso una apariencia que quizá sea distinta puesta sobre otro cuerpo...

Aprenderá insensiblemente a *medir*, a *proporcionar* las diferentes partes del cuerpo. Y no le ocurrirá lo que a aquel aprendiz de mi estudio que siempre dibujaba a los hombres con piernas cortas y americanas largas. ¿Por qué? Sencillamente: porque no había aprendido a situar la cintura en su lugar debido.

En plan artístico el dibujante y el pintor deben ceñirse a la realidad. Su *idealización* del modelo es un orden peculiar; se consigue mediante toques maestros donde quizá predomine la fealdad o la deformidad.

En plan profesional, cuando el dibujante o el pintor trabajan de encargo, la *idealización sigue* normas concretas, de las que le he hablado en anteriores lecciones un poco por encima —y sobre las que volveré más adelante.

Pero, tanto en uno como en otro caso, lo fundamental es trabajar conforme a las proporciones, de forma tal que el vestido no signifique un impedimento. El vestido cubre la figura, casi nunca altera.

Sabido esto, ya que puede usted salir a la calle, que es la verdadera escuela para aprender a dibujar al natural.

¡Ah! Pero antes de empezar es preciso tener en cuenta algunos detalles técnicos que van a serle de mucha ayuda.

Estos detalles son:

El sentido de la estabilidad

La perspectiva en relación a la figura

¡Cuántos principiantes dibujan de intuición y luego vemos esas figuras que *se caen*! Una cosa tan de sentido común como es el equilibrio de una figura, se les ha pasado por alto.

Sin embargo, es fácil caer en el error, mucho más dibujando apuntes en plena calle.

En cuanto a la perspectiva, también tiene algo que ver —por no decir bastante— con la figura, cuando ésta aparece en relación con otras situadas en distintos planos o más o menos alejadas unas de otras y a la vez de nosotros.

Vale la pena dar un repaso a estas cuestiones, antes de entrar verdaderamente en materia. Empecemos, pues, por...

El sentido de la estabilidad

¿Cómo nos mantenemos en equilibrio? Siguiendo las leyes de la gravedad y gracias a disponer de una base de sustentación sobre el plano de tierra: generalmente los pies.

Esta muñequita de goma moldeable, tan simpática, le ayudará a comprender eso de la estabilidad. Si la figura está de pie — sigue la línea recta de la plomada — la sensación de equilibrio está totalmente lograda gracias a que la distribución de masas no ha sido alte-



rada. Si la sentamos, como la muñeca, la estabilidad aún será mayor... precisamente porque la base de sustentación es más amplia.

Cuando la figura pierde su rigidez y se mueve, el equilibrio puede perderse. Para que su estabilidad sea mantenida es preciso tener en cuenta — eso se hace instintivamente cuando se dibuja — cuál es la base de sustentación y qué relación guarda con ella la posición del cuerpo, el peso de sus masas.

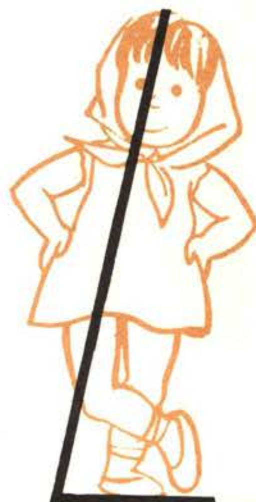
Fíjese en la muñequita arrodillada. Esa ligera inclinación hacia atrás *compensa* el equilibrio del cuerpo, puesto que también su base de sustentación está más atrás. Mire ahora la siguiente ilustración: el cuerpo está inclinado; pero las piernas cruzadas le sirven de apoyo. Igual cabe decir respecto a la figura que se echa hacia atrás: no *cae;* las piernas flexionadas equilibran la figura. En ningún caso el equilibrio de las masas se pierde en relación a la base de sustentación.

Vea en los apuntes una solución errónea de estos mismos casos. Y, si vuelve la página, hallará otros ejemplos de estabilidad correcta y equivocada, sobre la figura humana. Conviene practicar eso de la estabilidad... Es algo instintivo que es preciso *cazar* cuanto antes si quiere dibujar figura del natural.



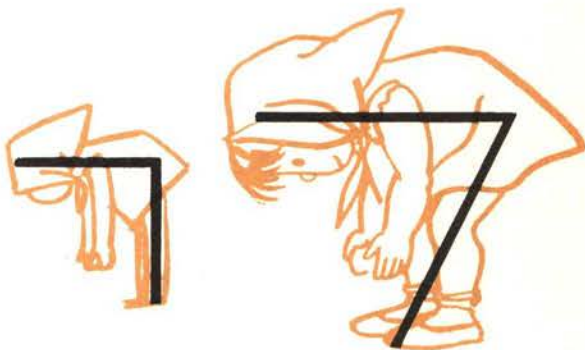












Tres ejemplos de estabilidad correcta.







Tres ejemplos de mala estabilidad.







La perspectiva en relación a la figura

Pues sí; también en el dibujo de figura es conveniente aplicar los conocimientos de perspectiva que ha aprendido usted en las primeras lecciones. Porque los seres humanos *tocamos de pies en el suelo*, como suele decirse, y en dibujo esto es una realidad como un templo.

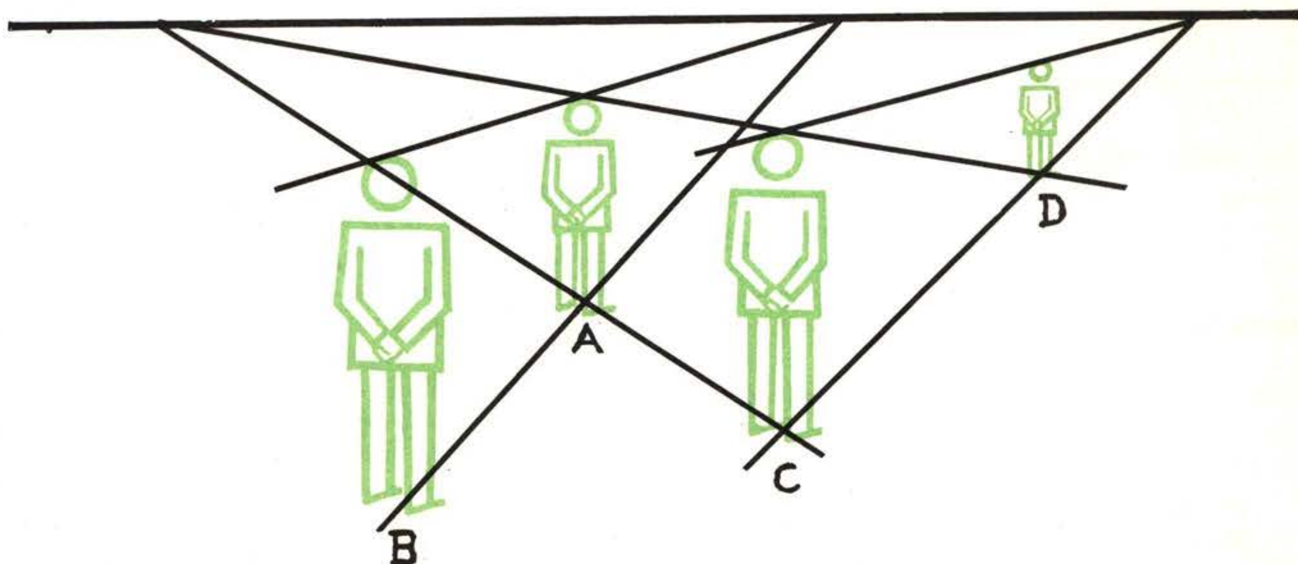
Para el dibujante, el suelo es el plano de tierra. Y el horizonte es esa línea imaginaria que traza a la altura de sus ojos. Sus figuras estarán por encima o por debajo — generalmente, el horizonte las cruza por un punto cualquiera...

Le estoy hablando en plan ideal, ¿se da cuenta? Con este procedimiento, todas las figuras tienen idéntica altura... Ya verá luego, al pasar a la práctica, cómo resolver las variaciones reales.

Suponga ahora que quiere dibujar una nueva figura, en el punto C. Bien; es facilísimo: trace una línea de fuga que pase por los pies de la figura A, hasta el horizonte y, desde ese punto, pasando por la cabeza de A de nuevo, tendrá la altura ideal de la figura C.

A partir de esa medida C puede usted dibujar nuevas figuras (la D, por ejemplo), siguiendo el proceso que acabo de explicarle.

Suponga ahora que variamos nuestro punto de vista. Queremos que el nuevo dibujo



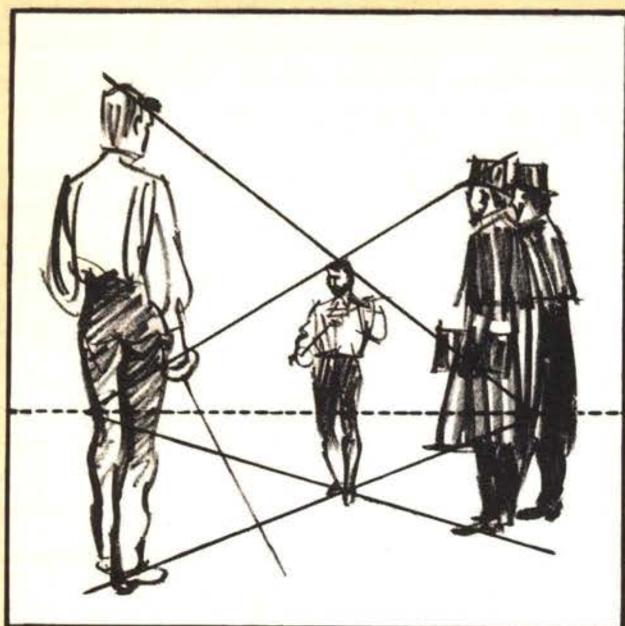
Cuando se dibuja una sola figura, sólo ha de tenerse en cuenta la perspectiva en relación con los objetos que la rodean. Pero si las figuras son varias, ¿qué ocurre?

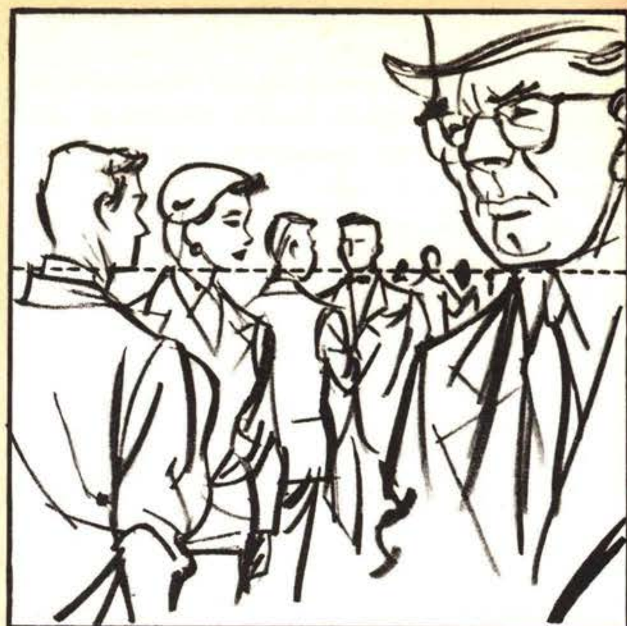
Sobre un mismo plano, todas las figuras estarán en relación con una misma línea de horizonte

Haga la prueba y verá cómo es así. Tome primero, como orientación, la altura de una figura humana. Por ejemplo, la que señalo A en la ilustración de esta página. A partir de sus pies trace una línea de fuga hacia el horizonte y llegado a un punto en el mismo, vuelva hacia atrás con otra línea, que pasará tocando la cabeza de la figura. Si prolonga ahora ambas líneas de fuga, podrá dibujar una nueva figura, más próxima. Por ejemplo, la señalada con la letra B.

— por ejemplo esa escena en el campo del honor, con los duelistas y sus padrinos, de la página siguiente — tenga cierto dramatismo, y nos nos ha parecido que un punto de vista bajo será una buena ayuda para conseguirlo. Las leyes de la perspectiva entran de nuevo en juego...

Como ambos duelistas están frente a frente, la línea de fuga de los pies hacia el horizonte nos indicará el plano de tierra. A partir del punto de fuga, otra línea establece la altura de cada individuo en relación a la distancia a que están situados. ¿Y los padrinos? También los situamos dentro del cuadro, tomando como punto de referencia la figura más alejada, ya que la más próxima nos obligaría a situar el punto de fuga fuera del papel... y no vale la pena.





Una regla práctica

Claro está que cuando uno dibuja del natural, cuando toma apuntes de lo que ve en torno suyo, esas leyes de la perspectiva son un simple auxiliar que ayuda a corregir los defectos del apunte realizado.

Existe una regla básica que le será de gran utilidad tener en cuenta cuando dibuje cuadros de conjunto, con diversidad de figuras humanas. Es ésta:

La línea de horizonte debe cruzar a la misma altura todas las figuras similares situadas en un mismo plano de tierra.

Esto quiere decir que cuando dibuje, todas las figuras en igualdad de circunstancias — todas de pie, por ejemplo — las verá usted más o menos en un mismo plano. Porque esa línea de horizonte de que tanto he hablado en pasadas lecciones no es más que una línea imaginaria que el dibujante traza a la altura de sus ojos cuando mira, y conforme a su posición respecto al escenario que intenta dibujar.

Fíjese bien en el apunte de arriba. En primer término, a la derecha, vemos el perfil de la cabeza de un hombre. El punto de vista del dibujante — la altura de sus ojos en ese momento — está a la altura de la barbilla de esa figura. Pues bien, según la regla, todas las demás figuras *que entren en cuadro* deben tocar con la barbilla esa línea de horizonte.

Esto es así desde el punto de vista teórico. Naturalmente, en la práctica las cosas cambian algo. No todos somos igual de altos, ni todos, en el momento de tomar el apunte, tenemos igual postura...

Por eso, en el apunte más acabado del pie, he dado a las figuras las proporciones naturales. La mujer es siempre más baja que el hombre; más allá aparece una figura sentada y un camarero algo inclinado... La gracia natural del dibujante evita así la rigidez resultante de seguir una regla a rajatabla.




No siempre aparece la figura humana situada en el mismo plano de tierra. Este puede cambiar, y las proporciones y perspectiva de las figuras en distintos planos presentan nuevos problemas a resolver. Voy a explicarle eso...

DESARROLLO N.º 1 — LECCION 10.ª

Perspectiva de la figura humana situada en planos distintos

Estuve el otro día en el aeropuerto de la ciudad y tomé un apunte con aire moderno, actual. Unos pasajeros descienden del avión y marchan hacia la salida. Me agradó la composición captada a primera vista: un primer término a base de una joven, la cola del avión al fondo y la gente acercándose... Ahora, acodado a mi mesa de trabajo, quiero terminar el apunte y voy a hacerlo ayudándome con los conocimientos de perspectiva adquiridos. He resuelto, en principio, la posición de la parte visible del avión. Ahora pretendo situar las figuras. Siga, pues, el siguiente proceso:

1. — Para empezar, tomo una figura como punto y medida de referencia. Me interesa una figura que permita establecer una comparación con la masa del avión. Sí; me servirá esa señora de pie bajo la cola del aparato. A partir de ella puedo trazar ya las líneas de fuga hacia el horizonte y prolongarlas para que me den la altura proporcionada que corresponde idealmente al empleado del campo situado al pie de la escalera. Otras líneas de fuga, en distinta dirección, me dan la altura del pasajero que se acerca. Fíjese en el horizonte: punto de vista bajo, para dar un realce mayor a las personas.

2. — Voy a ocuparme ahora de esa pareja que desciende por la escalerilla del avión. Sucede que ambos están en distintos planos en relación con la tierra. ¿Qué es preciso hacer? Muy sencillo... Tomo como referencia la figura de antes y traslado las líneas de fuga hacia una vertical ideal trazada en el lugar que se supone ocuparía una de las figuras si la proyectara en el plano de tierra. La altura que me dan ambas líneas la *subo*, en esa vertical, hasta alcanzar el nivel del plano donde la figura se apoya y, como es natural, subo también la parte que corresponde a la cabeza.

3. — Para dibujar la figura del hombre, que está detrás y en otro nivel, en la misma escalera, no hay problema. Como es poca cosa, puedo prescindir de la meticulosidad de la perspectiva y resolver el caso mediante unas paralelas. Eso es lo que he hecho.

4. — Y va la figura de primer término... Puesto que he de dibujarla con mucho más detalle, voy a concretar más las cosas. Para las anteriores figuras me bastaba con las líneas de fuga para establecer su altura. Ahora no; ahora necesito más medidas. Así, tomo como referencia la figura del hombre de la gabardina, y paso líneas de fuga que determinen la cabeza y la cintura... Renuncio a las que me darían las rodillas y los pies para la figura de primer término, porque no aparecen en mi apunte. Bueno; ya tengo puntos de referencia: ya puedo terminar mi dibujo.

Y esto es todo. La perspectiva, amigo, es un buen auxiliar. Uno toma sus apuntes rápidos y, cuando llega a casa y quiere *terminar* su obra, no tiene más que trazar esa serie de líneas que sirven para ver hasta dónde nuestros ojos son capaces de apreciar las cosas con exactitud y para *corregir* posibles errores de proporción en esa visión rápida de lo que vemos. Es un buen ejercicio esa auto-corrección: le enseñará a proporcionar debidamente las figuras en una escena de conjunto. La inspiración artística hará lo demás; porque no se le escapará a usted que esas proporciones ideales pueden ser variadas a gusto del dibujante o pintor... Son una guía sobre la que trabajar. El resto corre a cargo de usted.

Y pasemos ahora a la práctica. El hombre y la mujer, la figura del natural, tal como la vemos por la calle.

ESTUDIO DE LA FIGURA VESTIDA

Yo le estoy hablando de *figura* y todavía no le he dicho que los dibujantes, pintores y escultores entienden por *figura* precisamente la del cuerpo humano. Cuando se habla en términos generales de figura, pues, entendemos la de un ser como usted y yo. Así debe entenderlo también usted a partir de hoy.

Bien; antes de entrar en materia, una primera advertencia. Esta:

Las proporciones ideales de las que le he hablado al tratar del desnudo no son muy adecuadas para el dibujo de la figura humana vestida. Es necesario, pues, fijar nuevas proporciones, más cercanas al hombre común: la misma medida de ocho cabezas, tanto para el hombre como para la mujer; pero es conveniente dibujar las figuras menos musculadas en el hombre y menos metidas en carnes en la mujer...





A decir verdad, la corpulencia masculina del atleta no sienta bien al traje habitual. Y no digamos por lo que respecta a la mujer: resultaría rolliza, nada elegante y muchísimo menos esbelta. Y el dibujante — excepto cuando se trate de dibujos exclusivamente artísticos — debe procurar que sus figuras sean esbeltas, llenas de prestancia...

Para resolver, nuevos problemas

La figura vestida presenta interesantes cuestiones a resolver por parte del dibujante. Sin entrar en detalles, que deberá estudiar usted más adelante, un aspecto que debe resolver sin fallos en lo sucesivo es el que se le presenta tan pronto como intenta dibujar la figura vestida:

Las arrugas

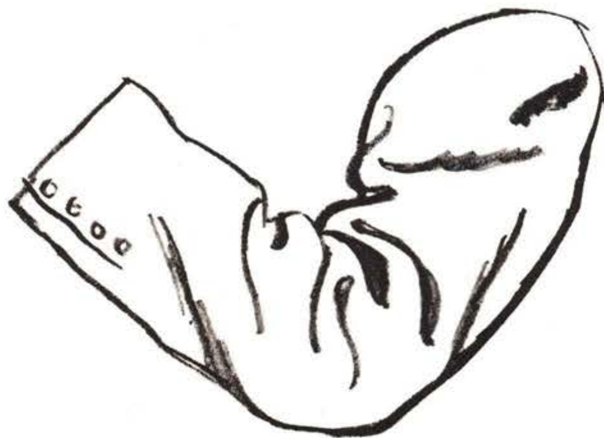
La figura desnuda sólo nos ofrecía problemas relacionados con la musculatura y el movimiento, la conformación del cuerpo en el hombre y la mujer. Pero esa figura, una vez vestida, ofrece un nuevo aspecto. La ropa — cualquier ropa — altera la apariencia de la figura natural.

No estudiaremos la ropa en sí. Voy a dejar por ahora el tratamiento más adecuado según sea la textura de la ropa y los efectos de la luz sobre la misma. Le diré, únicamente, que la apariencia de las arrugas cambia según sea la ropa. En términos generales, tenemos arrugas de ropa fina, de ropa delgada y de ropa gruesa. Vea a la derecha, en ese mismo orden, unas arrugas típicas. Y fíjese en sus peculiares características, en el dibujo del pie: esas líneas son un a modo de guía para usted.









Y vamos a practicar eso de las arrugas

He pedido a aquellos amigos míos, Pepe y Pepita, que hagan de modelo para que usted pueda *ver* resuelto ese problemita de las arrugas de una forma simplificada. Así, prescindiendo de cualquier otro detalle, podrá fijar su atención en lo que realmente, importe: las arrugas fundamentales, básicas, que se presentan cuando uno intenta dibujar la figura vestida en movimiento. Les he pedido a mis amigos que bailen; que realicen movimientos algo exagerados. A usted y a mí sólo nos interesan las arrugas... ¿Quiere usted hacer el favor de fijarse bien? ¿Está ya a punto? Entonces, ¡empiece el baile!

Ah, pero primero hay que pedirlo con mucha educación... Pepe se inclina, ceremonioso. Y fíjese en las arrugas de su pantalón; y en las que produce la chaqueta en la cintura. Ella las tiene en el regazo. ¡Qué aparente timidez! Pero usted no se olvide de las arrugas en las mangas de él...





¡Claro que quiero bailar, hombre! Los brazos extendidos — y sus arrugas correspondientes, ¿eh? —, esas piernas de ambos, esas arrugas producidas por el tirante pantalón de Pepe... Vale la pena fijarse un poco. También la falda de ella, ahora caída un poco hacia adelante.

¡Ya empezó el jolgorio! El cuerpo semi-vuelto de Pepita es digno de estudio. La manga tirante, la blusa que tira de la cintura, esa falda... ¿Y él? Fíjese en las perneras del pantalón: es el mismo efecto que cuando se anda: el dobladillo se levanta con el aire. ¡Tome nota!





Ahora, vuelta. ¡Olé! La manga hacia arriba de Pepita, ¡véala! Y no se pierda la de Pepe, por favor. Obsérvelo bien: mire ese pantalón. Y las arrugas que produce la chaqueta a la espalda, sobre la cintura. Y las del regazo en la falda de ella. ¡Son detalles importantes!

¡Cuidado: vais a caeros! Claro que usted siga fijándose, ¿eh? El gesto de él es similar al de sentarse; las arrugas, muy parecidas. Observe de nuevo las mangas de ambos, y en especial el pantalón y el regazo de ella. El movimiento es brusco, pero las arrugas son dignas de estudio, ¿verdad?





Lo que decía: ¡allá va! Pepe y Pepita por los suelos. Pero las arrugas del pantalón de él, en especial la pierna más levantada... Fíjese en esa pernera casi en el aire. Y en las arrugas bajo los muslos. Ella nos ofrece las arrugas de la espalda de la blusa, gracias al brazo extendido.

Chasco... y descanso. ¡Qué le vamos a hacer si el baile terminó así! Vea las arrugas que produce la ropa en reposo, apoyada sobre unas superficies: mangas caídas en él; brazos cruzados en ella. La falda, extendida sobre las piernas de ella; el pantalón reposando sobre las piernas de él... ¡Panorama completo!



Para terminar... aunque sólo hemos empezado

Con el "baile" de Pepe y Pepita tiene usted un muestrario completo de las arrugas *posibles* producidas por la ropa normal en situaciones normales. Esas arrugas las he simplificado al dibujar; quiero decir que, en la realidad, quizá *usted* observe más, según el movimiento objeto de tu atención, y es posible que sienta la tentación de dibujarlas todas.

Sobre esto quiero decirle algunas cosas.

Tome como punto de partida, como base, los núcleos de arrugas que le he dado como modelo. Han sido estudiados concienzudamente para que abarquen los gestos y movimientos visibles en el hombre y en la mujer; los gestos-tipo con las arrugas-tipo.

No olvide que el dibujante no ha de ser una cámara fotográfica. Si se trata de ejercitarse en el dominio de una técnica y forma de trabajo es recomendable la minuciosidad hasta tanto no se consigue la perfección; pero cuando uno ha conseguido esa perfección, debe aprender a sintetizar, a idealizar. Al natural o en fotografía, las arrugas se prodigan..., son un reflejo de la realidad absoluta. Cuando se dibuja, muy especialmente si se trata de ilustraciones, la realidad no es muchas veces conveniente: es preciso idealizarla *algo*. Esta es la misión del dibujante, ésta es *su* misión. Por lo que se refiere a las arrugas, considere sólo las fundamentales que se presenten en cada caso y desestime todas aquellas que añadan confusión al dibujo. La simplicidad, en arte, es muy importante, más de lo que le pueda parecer a primera vista.

Para completar este estudio es necesario que usted vea al natural, que compruebe en la práctica todo lo que llevo dicho y dibujado. Procúrese la ayuda de alguna persona y pídale que haga gestos frente a usted. Prescinda ahora de toda otra cuestión relacionada con el dibujo y fíjese *exclusivamente* en las arrugas producidas por cada uno de sus gestos, actitudes y movimientos.

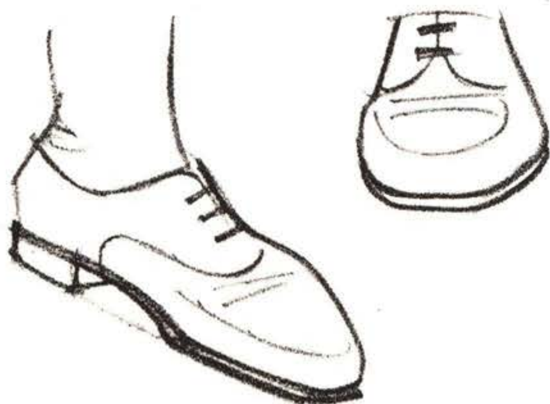
¡Pero no se limite a mirar! Dibuje, dibuje. Tome su bloc de apuntes y no dude ni un momento en tomar apuntes de mangas, pantalones, blusas, faldas... Es *necesario* que se aprenda de memoria, que retenga una imagen bien clara del cómo y del porqué de cada núcleo de arrugas. Así podrá después dibujar con un perfecto conocimiento de causa. ¿De acuerdo?

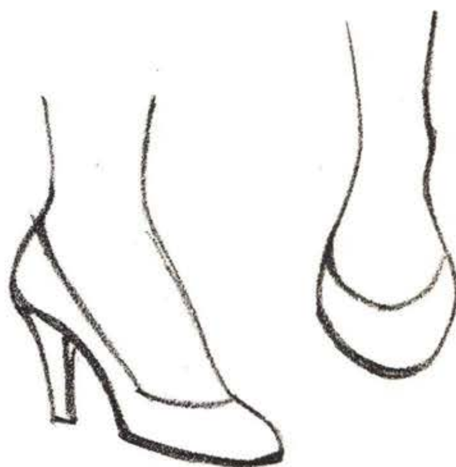
El problema del pie calzado

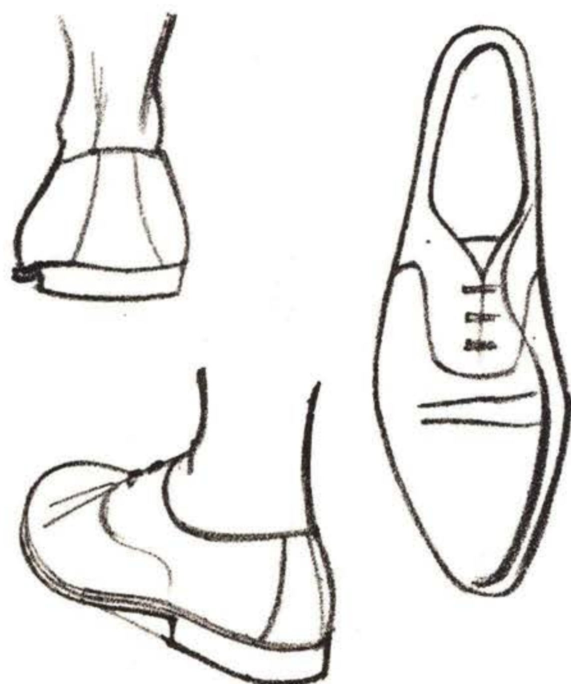
Hay un aspecto de la figura vestida que muchos dibujantes de figura e ilustradores procuran eludir: los pies. No sea usted uno de ellos... En esta página le ofrezco el pie calzado, tanto de hombre como de mujer, visto desde diferentes puntos de vista. Tome buena nota y dedique algunos ratos a practicar de natural. Es un ejercicio muy conveniente.

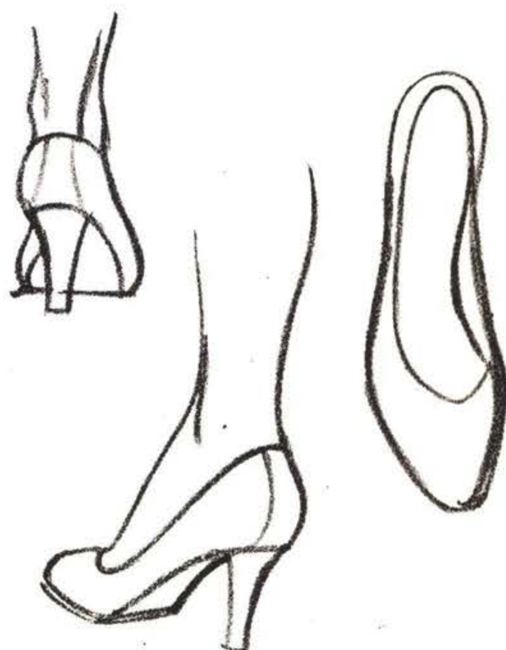












Y ahora, pasemos a la práctica

Todos los preliminares que es necesario conocer antes de pasar al dibujo de la figura vestida han sido desarrollados. Le he informado sobre la conveniencia de modificar las proporciones de la figura humana y sabe ya cuál es la importancia que en la figura vestida tienen las arrugas producidas por los gestos, actitudes y movimientos de la misma.

Vamos, pues, a practicar todos los conocimientos adquiridos, que debe usted sumar a lo ya aprendido en lecciones anteriores. Pues siempre, en todas las ocasiones, uno debe trabajar aplicando a su labor todo lo que sabe y no exclusivamente lo que se estudia en un momento determinado. La siguiente "Serie de Desarrollo" le permitirá llevar a la práctica esos conocimientos, pues va a dibujar una figura vestida en movimiento.

DESARROLLO N.º 2 — LECCION 10.ª

Cómo dibujar una figura vestida en movimiento

Lo primero es la línea. Recuerda eso, ¿verdad? La línea me sirve para fijar el movimiento, y lo que viene después: proporcionar, emblocar, resulta mucho más fácil. Por eso hay que empezar por ahí. Así que tomo nota de la línea de movimiento cuando veo salir del cine a ese joven elegante, quien me va que ni pintado para mis propósitos... Vea, si no:

1. — Un esbozo rápido del movimiento, de la actitud, y las líneas esenciales que determinan el volumen de la gabardina desplegada, el bajo de la americana y... ¡Ah! Por lo que respecta a la figura, necesito algo más consistente. Y como sé lo que es, ahí va: trazo la figura desnuda, conforme a las proporciones nuevas, para que me sirva de orientación. No es preciso entrar en detalles, claro, porque lo que necesito es el volumen, la masa, algo así como un emblocado a medio esbozar. Fíjese en mi trabajo, ¿quiere? Algo de la cabeza, unas líneas para los brazos, el pecho, las caderas y las piernas. Esto es todo.

2. — La figura ya vale. Ahora hay que vestirla. Americana, pantalón, gabardina..., todo en función de la actitud de la figura. Y, seguidamente, el detalle más importante en este momento: *las arrugas*. Si se fija uno bien, ve una serie de núcleos de arrugas, los más esenciales para dar realismo al dibujo. Es preciso, pues, señalarlos en el dibujo, para que no nos pasen por alto: arrugas en la sisa y manga visible de la americana; arrugas en la cintura, tirantes a partir del botón; arrugas en las perneras del pantalón... Importa la dirección e intensidad de esas arrugas; hay que señalarlas todas. Claro, a lo mejor después eliminamos unas cuantas, por aquello de que la sencillez y la intención convienen más al dibujo.

3. — El esbozo o boceto puede considerarse como definitivo. Hay que estudiarlo ahora en función de base para terminar el dibujo; y eso vamos a hacer en seguida. Para empezar, veamos: la gabardina puede considerarse correctamente esbozada. No puedo decir lo mismo del traje; creo que puedo prescindir de muchas líneas que he situado antes en los núcleos fundamentales de arrugas. Porque bien está que queden expresadas en el dibujo, pero ni tanto ni tan calvo: en el

dibujo es condición indispensable la simplificación de líneas. Por ese motivo, ¿qué he hecho? Eliminar una serie de líneas innecesarias, reduciendo las arrugas a unos líneas ideales que *muestran* la dirección de esas arrugas sin perjudicar la elegancia del conjunto...

Un sistema magnífico para resolver esta cuestión es plantearla en la realidad. Si usted dibuja teniendo delante al modelo, casi es innecesario, porque él mismo le dará la solución. Pero si no es así, si dibuja fiando en su imaginación y retentiva, el problema debe resolverse con realismo. ¿Cómo? Muy sencillo... Haga usted mismo de modelo. Póngase frente al espejo y *construya* ante él cada uno de los gestos esenciales, en condiciones lo más parecidas posibles a las del dibujo. Y ya sabe: tome nota de lo que vea. Las arrugas, vistas por usted mismo, no tendrán ese aire de imaginadas que pudieran tener de no hacerlo así. Obsérvese usted mismo; no vacile nunca en hacerlo o en recurrir a la ayuda de un familiar o amigo. La veracidad, el realismo del dibujo saldrá siempre ganando.

¿Y la valoración del tema?

A la derecha puede usted ver el dibujo completamente terminado, con la adecuada valoración.

Todas las normas dadas en las pasadas lecciones son de aplicación ahora. Las cuestiones relacionadas con la iluminación y el tratamiento de las superficies conforme a su particular textura pueden tratarse conforme a las enseñanzas recibidas. Nada cambia; la figura vestida no es más que una figura más. Tiene sus particularidades, cierto; pero en general usted está plenamente capacitado para resolverla en principio.

Entre tanto, lo de siempre: Trabajar de firme, practicando, practicando sin cesar. Realice bocetos, esbozos, líneas... Pruebe y vuelva a probar; resuelva parcial o totalmente las figuras. Dedíquese con ahinco a terminar detalles antes de pasar al conjunto. Y trabaje el conjunto una y otra vez, hasta quedar plenamente satisfecho.



Una ayuda extra: la cámara fotográfica

Voy a hablarle ahora de un recurso muy empleado por los dibujantes profesionales: la cámara fotográfica.

Muchos ilustradores resuelven con ella difíciles escenas de conjunto, e incluso figuras en determinadas posturas y actitudes. Con la cámara es más fácil disponer los modelos y *componer* a lo vivo el cuadro que uno tiene en la imaginación. Fácil y rápido...

Claro está que no todos los dibujantes disponen de una cámara fotográfica. Pero en sustitución de la misma pueden recurrir a la cámara de los demás.

Basta con echar mano del archivo de documentación gráfica, esencial en todo estudio de dibujante, y del que le he hablado en otras ocasiones. El dibujante profesional no está en condiciones, muchas veces, de exprimir su imaginación creadora para resolver una ilustración, un tema cualquiera... Un vistazo al archivo le facilita las cosas. Casi siempre encontrará algo que se ajuste a su imagen mental y...

Pero, cuidado, amigo. No se trata de *copiar* fotografías. En el primer caso, el dibujante compone la escena por sí mismo; no en el segundo. Si se recurre al archivo, es como ayuda para solucionar las cosas con rapidez. De la fotografía elegida el dibujante obtendrá una idea, una disposición, un modo de empezar o de enfocar el tema a dibujar.





No se trata de copiar... sino de utilizar la fotografía como ayuda para resolver determinados problemas técnicos. En el presente ejemplo, la fotografía nos resuelve las arrugas y nos da idea para la postura de los modelos. Un chiquillo que tira de los pelos a su padre, que es lo que queríamos dibujar, queda así debidamente resuelto. ¿Qué le parece el resultado?



LA CALLE, ESCUELA DE TIPOS

La primera vez que uno entra en fuego se siente un bisoño inútil. Pero cuando se conocen los recursos, cuando se adquiere cierta experiencia, las cosas cambian. El artista, como el soldado, también necesita conocer la técnica; y para asimilarla nada mejor que bregar sobre el propio terreno: la calle.

Salga a la calle de verdad. Ponga en práctica todo lo aprendido; convierta en realidad las teorías... Los mil y un modelos que le esperan están ahí, al otro lado de la puerta.

Llegó el momento; abra y...

Hay que hacer con lentitud lo que se quiere hacer con rapidez.

LA TECNICA DEL APUNTE RAPIDO

Ya está usted en la calle, lápiz en ristre y el bloc de apuntes en la mano. Pero... intente, por favor, dibujar sobre el papel a la primera persona que pase. Mucho me temo que no le será posible: le faltará *práctica*. Exactamente lo mismo que nos ha ocurrido a todos al principio.

Voy, pues, a tratar de darle unos conocimientos básicos que le orienten y le permitan emprender con éxito la más interesante y divertida fase de sus estudios: el apunte rápido.

Como le decía en la lección anterior, la figura en movimiento presenta dos aspectos básicos: *la línea que expresa la acción y la forma que tiene esa acción.* Esto es lo que debe usted tener constantemente en la cabeza cuando dibuje figuras del natural, en particular cuando esta figura no posa para usted expresamente.

Ante todo, es preciso que aprenda usted a tener *retentiva visual.* Tenga en cuenta que la vista capta a la primera todo lo que ve; pero, ¿se siente usted capaz de *recordar* lo visto?

Ver, para luego retener

He aquí el problema, amigo. Es una cuestión aparentemente fácil, pero no se fíe. Es preciso aprender a *saber ver* con ojos de dibujante. Y en ese aspecto del apunte rápido el *saber ver* es fundamental. Necesita usted saber ver la *línea de movimiento;* esa línea le dará idea de la acción. Necesita también saber ver *la forma;* esa forma le dará idea de la figura...

Ambas cosas están íntimamente ligadas.

¿Cuál es el proceso a seguir para conseguir resultados seguros, positivos? *¿Cómo hacerlo?* Pues... Toda técnica requiere la aplicación de la inteligencia y la habilidad natural del hombre. La técnica del apunte rápido necesita toda la fuerza de voluntad del dibujante para ser dominada, vencida. Necesita, en primer lugar, mucho derroche de papel y una gran fe, inasequible al desaliento que se producirá, no le quepa la menor duda, porque los primeros trabajos van a ir todos a la papelera si es usted siquiera un poco exigente para consigo mismo.

¿Está preparado para trabajar? El proceso va a ser lento al principio. El apunte rápido ha de ser eso, *rápido,* pero antes debe usted pasar pacientemente por una serie de pruebas preliminares. Ha de hacer con lentitud muchas cosas que luego le servirán para trabajar aprisa, con rapidez.

Pero no se desanime. No crea usted que eso que llamamos *apuntes* sean obras hechas en cuestión de segundos. No crea que un apunte de toros, por ejemplo, se haga al instante, cuando el crítico *está viendo* una faena de antología. El crítico, el dibujante, *ve* la escena y traza unas líneas — *las línas de movimiento* —; pero está tan habituado a *ver y retener* — retentiva visual —, que cuando ya la escena ha desaparecido, él la crea sobre el papel.

El apunte — fíjese bien en lo que le digo — no es una fotografía, ni un retrato del natural; es una instantánea dibujada que *no ha de ser necesariamente exacta* al modelo. La escena, la figura, se desvanecerán: sólo quedará el apunte. Y nadie, absolutamente nadie, podrá decirnos que nuestro apunte no se ajusta a la realidad.

El apunte es el traslado al papel de un movimiento, de una actitud, de algo que nos llama la atención. Expresa la acción y la forma de esa acción. Nada más y nada menos... Un retrato de hombre o mujer puede ser realizado en concepto de *apunte.* Pero como tal, buscaremos en él un *parecido,* logrado gracias a la habilidad del dibujante; no los detalles. En el apunte rápido debemos pretender captar *la acción, el movimiento, la actitud...* Ha de ser como una llamada a nuestros recuerdos. En una palabra: debe dar la impresión de visión fugaz, *rápida,* como tomada al pasar. Exactamente eso: tomada al pasar.

El primer paso: la figura inmóvil

Empiece por lo más fácil: tomar apuntes de figuras quietas, inmóviles, que encontrará

fácilmente en los parques, paseos y lugares de reunión populares. Pero, para educar su retentativa visual, *piense* primero en lo que debe hacer. He aquí las preguntas que ha de contestarse antes de empezar siquiera a dibujar:

¿Qué figura voy a dibujar?

Después de mirar en torno he elegido a ese chiquillo cuya actitud me ha llamado la atención.

¿Qué es lo que me llama más la atención en la figura elegida?

Su actitud, su postura... En consecuencia, desde el punto de vista de dibujante, lo más importante es la *línea de movimiento*. El chiquillo puede moverse, cambiar de postura, incluso irse antes de que yo haya empezado. Es necesario, pues, capturar esa línea antes de que desaparezca, ya que sería difícil reproducirla de memoria con la misma espontaneidad.

¿Qué otra cosa tiene gran importancia, al empezar a dibujar?

Para que mi apunte tenga realismo, después de la línea de movimiento lo más importante es situar los núcleos de arrugas en los lugares debidos. Cualquier otro movimiento imprevisto del modelo puede alterar esas arrugas, y si así fuera me vería obligado a improvisar, a inventarlas...





Exactamente. Primero, captar la línea de movimiento. Con rapidez, para que tenga naturalidad, realismo. Los detalles en la indumentaria tengo tiempo de verlos después, mientras voy terminando el dibujo.



Ahora, las arrugas. Y mientras las sitúo en los lugares convenientes, según las veo en mi modelo, me fijo en los detalles que luego me permitirán t e r m i n a r *el apunte sin riesgo de alterar su naturalidad.*



Y, finalmente, terminar el apunte. Ahora ya no importa que el modelo se haya movido. Los detalles de cabello, vestido, calzado, puedo verlos *igualmente; son detalles que no cambian ni sufren modificaciones.*

El paso siguiente: la figura en movimiento

La práctica del apunte con la figura inmóvil le permitirá ensayar más tarde el apunte con la figura en movimiento. La teoría es la misma; es preciso contestar a las mismas preguntas mentales, con la diferencia de que hay que adquirir el hábito de proceder con mayor rapidez. La retentiva visual ha de estar educada para captar al *instante* los detalles fundamentales de la figura: la línea de movimiento, las arrugas esenciales y las características que dan personalidad al modelo elegido.



Cuando la figura elegida se acerca al dibujante, éste retiene sus principales características...

... traslada al papel la línea de movimiento cuando aquella pasa frente a él, si así la quiere...

... y completa el apunte con todos los detalles cuando la figura se aleja del dibujante.

DESARROLLO N.° 3 — LECCION 10.ª

Cómo realizar un apunte rápido con la figura en movimiento

Siéntese usted aquí, a mi lado, en ese banco del paseo, y observe cómo lo hago. Perdóneme que le hable en voz alta mientras dibujo, cosa que hago con la sana y buena intención de que usted asimile bien el proceso a seguir siempre que trate de tomar un apunte de un figura en movimiento. Abra bien los ojos y escuche, ¿eh?

1. — Fíjese en ese jovenzuelo que se acerca. Voy a hacerle un apunte. ¿Se da usted cuenta de la bufanda que lleva? Caramba, qué rombos más detonantes. Vaya apunte... y dése cuenta qué cuello: si parece el de una jirafa. Tiene una pinta que ni hecha a propósito. ¿Qué me dice del sombrero ése para la lluvia? Blando, usado, pero el chaval lo lleva como si fuera un lord. Ah, y no crea usted que me

burlo de él; estoy procurando *retener* todo eso, y es lo que debe hacer usted en el mismo caso. Es curioso... ¿Y qué es curioso? Fuma. Rombos en la bufanda. Gafas de sol. ¿Gafas? Caramba con las gafas, ¿no ve? Le van anchas... ¡Si le tapan media cara al mozuelo! Y no me diga usted que esa chaqueta se la ha hecho el mejor sastre del barrio. Me recuerda una percha de mi armario: siempre que cuelgo algo en ella cuelgan los hombros... como a ése. Sombrero, bufanda, rombos, fuma, gafas de sol, chaqueta que le viene grande... Hummm. Fíjese en esa manga derecha. ¡Fíjese bien! Le cuelga limpiamente hasta el codo. Y precisamente desde ahí hacia abajo, esa manga es una pura arruga. Del codo hacia la bocamanga. Del codo... Y... ¡vaya! ¿Eso que lleva es una caja de pintor? ¡No! Pues sí... También es de los nuestros. Apañados estamos...

2.—*Retentiva visual*, amigo. Piense que ese jovenzuelo se acerca. ¡Ahora! Hay que tomar el apunte inmediato, antes de que se nos vaya. ¡Recuerde los detalles que hemos captado en un instante! Y ahora, en seguida, el lápiz sobre el papel, la línea de movimiento. Pues hala, la línea... Zas, zas, zas. Esa espalda abombada por abajo; esa línea decidida del pantalón... Ese pie izquierdo, curvado hacia adelante. Y la inclinación garbosa del aporreado sombrero. Zas, zas: una línea que delimite la zona de arrugas y esa manga que se mete en el bolsillo del pantalón. ¡Todo eso, intuyendo casi el movimiento, la marcha que va a seguir la figura!

3.—¡Ahora! El modelo acaba justamente de pasar frente a nosotros. Fíjese bien en él. La actitud, el tipo. Dibuje, dibuje; no se pare... Proporciónelo en un instante. La cabeza; el cuerpo; las piernas. Encajo la caja de pinturas y... Ajústese..., grabe en su memoria todo lo que ve. Y mientras su lápiz corre velozmente sobre el papel trazando las primeras líneas que fijarán el apunte, no pierda de vista la figura, mientras va alejándose. Quizá esté trazando líneas iniciales cuando ya ha cambiado de posición. ¡No importa! Observe que yo he marcado el movimiento de las piernas antes de que pasara frente a nosotros. He continuado al verlo delante. Quizá ha dado un paso más sin haber yo terminado. Pero el paso siguiente me permite comprobar y trasladar al papel la línea del pantalón. Antes había dibujado una serie de arrugas. Ahora observo que basta con dos bien grandes. Las dibujo encima mismo. ¡No se emplea la goma cuando se toman apuntes rápidos! Se dibuja encima con más vigor... ¿Ve usted?

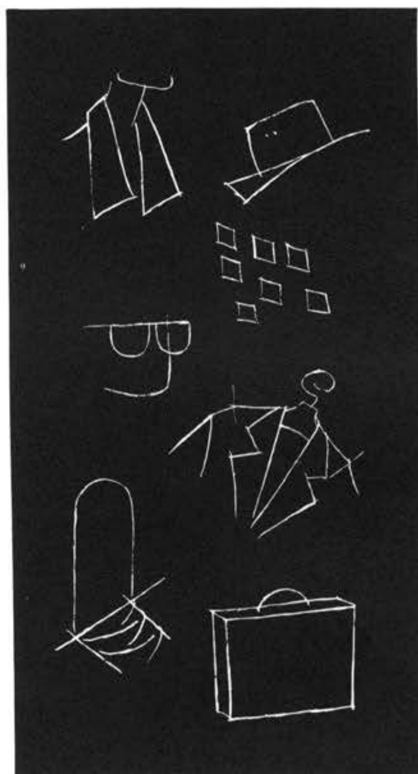
Bueno; ahora que ya se ha ido el jovenzuelo ése, aprendiz de pintor dominguero —hoy es domingo, ¿no?—, permítame que termine mi apunte. ¿Qué tal ha ido el suyo? ¿A ver...?

Quizá a primera vista le haya sorprendido que cuando se trata de tomar un apunte rápido de una figura en movimiento se empiece primero procurando retener los detalles, incluso antes de fijar la línea de movimieto. Es natural que se haga así. Pues, ¿cuándo va usted a fijarse en los detalles? Cuando la figura pasa ante usted...

El proceso a seguir para tomar un apunte rápido es, por lo demás, igual tanto si se trata de una figura inmóvil como en movimiento. Es evidente que se requiere mucha práctica; esa práctica la logrará usted a base de probar una y otra vez, siguiendo la pauta trazada: Primero, ensaye con la figura inmóvil hasta adquirir la debida soltura y rapidez en los trazos. Después, la figura en movimiento, sin exigirse demasiado. Deje las figuras corriendo, bailando, saltando, etc., para más adelante...

...Y la figura se ha ido, cuando apenas tenía esbozado mi apunte. Tengo un recuerdo vago de su bufanda, de su sombrero... ¡Ah, los rombos! Una chaqueta colgante, una manga que empezaba a arrugarse a partir del codo ¡y gafas de sol! Era un pintor jovenzuelo. ¡Cómo se esfuman los detalles que uno ve al pasar! Claro que para algo se es dibujante: para recrear lo que ha visto pasar y mejorarlo si cabe, siguiendo los impulsos de la imaginación.





Y, por fin, he aquí el apunte terminado. Todo lo que retuve ha sido aprovechado. Aquellos detalles que más me llamaron la atención han sido debidamente destacados. Así, la cabeza: sombrero para la lluvia, gafas, aspecto juvenil... La bufanda; la chaqueta colgante y esas arrugas características en torno a la cintura... Claro que me he permitido añadir algunos detalles que ambienten más la figura: esa cara vuelta hacia nosotros, por ejemplo. ¡Para algo es uno dibujante, caramba!



Cuando se toma un apunte es necesario que nuestro modelo no se dé cuenta. Si la persona elegida nos mira, tomará una postura convencional, una "pose" para que le retraten... y eso no sería un apunte rápido, sino un retrato del natural. ¡No! Vale más dejarlo correr, buscar un nuevo tema. Hay tantos por esos mundos de Dios; únicamente hace falta saber verlos.



apuntes para una
HISTORIA DEL ARTE

9.-El artista bizantino

Cuando los Cruzados llegaron a aquellas tierras que formaban como un *mundo aparte* en el Oriente de Europa, Asia Menor y el Cercano Oriente, quedaron estupefactos. No podían imaginar que, sin apenas contacto con lo que ellos creían la Civilización, hubiese *otra,* en la que existieran palacios inmensos, donde los materiales, los mármoles, tapices de seda, mobiliario de oro y plata revelaban una maestría no alcanzada por los artistas de los paises de donde procedían.

Y, sin embargo, aquel *mundo aparte* era una rama procedente del mismo árbol: el Imperio Romano...

Debemos retroceder en el tiempo y volver nuestros ojos hacia el año 395, cuando el Imperio fué dividido. Occidente se derrumbó rápidamente bajo las hordas de los bárbaros; la vacilante llama de la civilización fué vivificada gracias a las influencias orientales. Así, la importancia relativa de sus elementos influye en la constitución de la civilización, la sociedad y el arte heredados del Imperio Romano. Es en Bizancio donde se mantiene aquella llama... y donde se confirma su supremacía sobre el mundo civilizado de entonces.

El arte bizantino es un fenómeno que dura desde los comienzos de la era cristiana hasta la época contemporánea. En realidad, proporcionó a los artistas de la Europa Occidental las primeras nociones de arquitectura, escultura y pintura. A pesar del yugo turco, iniciado en el siglo XV, las formas creadas por Bizancio no desaparecen; al contrario, se mantienen aferradas tenazmente a una tradición ligada al recuerdo de su independencia. Los iconos pintados hacia 1790 o aun en 1820 se diferencian apenas de las pinturas del tiempo de los Paleólogos (siglos XIV y XV).

Veamos ahora cuál es la obra del artista bizantino. Pero, para poder juzgarla, es necesario saber en qué condiciones trabaja, cuál es el ambiente que le rodea. El arte que nace en la parte oriental del Imperio Romano — entregada por Teodosio a su hijo Constantino — sustituye sin interrupción al arte antiguo. Anterior al occidental, ya estudiado, no sufre las invasiones bárbaras que retrasaron la evolución en Occidente. Sin embargo, el espíritu griego desaparece, y esé arte europeo oriental cae de nuevo en la rigidez oficial, hasta el punto de que se le ha considerado el prototipo del arte hierático.

¿Por qué ocurre tal cosa? El emperador Constantino reconoce oficialmente el cristianismo y a la vez



es él quien asume la dirección en buena parte de las cosas de la nueva religión. El y quienes le sucedieron consideran que su poder y su política están ligados a la Iglesia, y ponen al servicio de ella el arte, reputado como instrumento de influencia sobre las masas y expresión de piedad. Esa unión entre el poder temporal del emperador y el poder espiritual de la Iglesia tuvo su máxima expresión en Bizancio; no ha tenido tanto rigor en Occidente.

La influencia oficial sobre el arte es intensa y decisiva. Y como poco a poco la Corte va asimilando ritos y usos orientales, la jerarquización, los grandes dignatarios con vestidos suntuosos, las ceremonias rituales donde una etiqueta rigurosa regula el desarrollo de las ceremonias se desenvuelven en el marco de suntuosos palacios dignos de «Las Mil y Una Noches». Es la época en que, según G. Millet, «la Iglesia, al contacto con el poder, adaptó sus gus-

tos y su pensamiento a los de la sociedad que pretendía dirigir».

Desde este punto de vista se comprende fácilmente que el cristianismo experimentase bien pronto la necesidad de disponer de recintos donde albergar a sus fieles. Y se edifican las primeras iglesias.

La iglesia es quizá la primera manifestación de una religión pujante. Los arquitectos bizantinos se inspiran en los templos romanos y en los más orientales y dan con una solución: colocar la cúpula sobre una gran iglesia cuya planta está inspirada en la *basílica* — sala grande y rectangular provista de un ábside en uno de sus lados menores y que los romanos utilizaban para las reuniones de los hombres de negocios y sede de los tribunales. El más perfecto ejemplo es Santa Sofía de Constantinopla. Su apariencia exterior es la de una masa fea y desnuda; pero su interior es prodigioso: es uno de los más hermosos monumentos del mundo.

Esos primeros templos cristianos aspiran a eclipsar con su fasto el esplendor de las anteriores religiones. El cristianismo, pese a su repugnancia inicial hacia las imágenes, acaba sirviéndose de ellas para atraer y retener a las masas habituadas a las imágenes de las anteriores religiones. Y así, el espíritu del cristianismo primitivo desaparece. Las nuevas imágenes cristianas no sólo ilustran al pueblo, sino que representan escenas de la historia religiosa «a fin de que—según dice San Nilo a fines del siglo IV—aquellos que no conozcan las letras y por tanto no puedan leer las Sagradas Escrituras, recuerden, mirando las pinturas, las hermosas acciones de aquellos que han servido fielmente al verdadero Dios, y se sientan impulsados a imitar su conducta».

El arte del imaginero tiene, pues, una misión didáctica. Esa intención impone, como es natural, limitaciones al artista. El Concilio de Nicea afirma en 787: «La composición de las imágenes religiosas no queda librada a la iniciativa de los artistas: debe sujetarse a los principios establecidos por la Iglesia Católica y la tradición religiosa... Solamente el arte pertenece al pintor, correspondiendo a los Padres el orden y la disposición.»

Dado que hay que instruir a las masas incultas, es natural que las imágenes deban ser fácilmente reconocibles, así como las escenas religiosas. La tendencia ha de ser, forzosamente, la de *fijar* el tipo de los rostros, el orden de las escenas, la exactitud de las actitudes... Hasta que se consigue que todas las figuras se alineen en algunas categorías cuyos rasgos característicos las identifican fácilmente: ángeles, apóstoles, profetas.



Para completar el cuadro, recordemos cuál era el ambiente oficial de la Corte. La influencia de ésta es tal que el artista se siente impelido a imitar en sus trabajos religiosos las ceremonias imperiales, completamente orientales, tanto en el lujo como en el cuidado de la etiqueta, el vestuario y la jerarquía; esto proporciona a las figuras un carácter monumental, lleno de grandeza — que para el pueblo se traduce en rigidez y severidad —, pero que les resta libertad y vuelo.

No existe la gran escultura en el arte bizantino. Las estatuas están demasiado ligadas a las antiguas religiones. La escultura, en funciones puramente decorativas, se circunscribe al interior de los templos: capiteles, cornisas, placas de mármol blanco... El artista bizantino se aficiona al decorado de estilo oriental, muy estilizado; pierde incluso el sentido del volumen y del modelado, y toma de Oriente la afición por los efectos simples logrados con motivos planos, que se destacan en claro sobre fondo oscuro, y que reducen el relieve a una imitación de la tapicería o de la pintura.

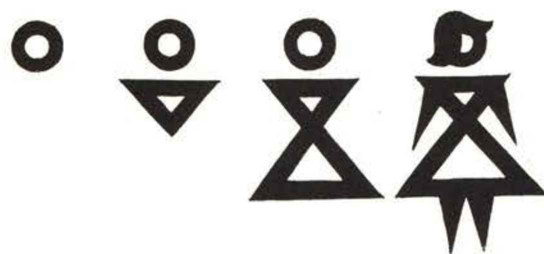
El manejo del color es, juntamente con ciertas formas de arquitectura — arcos y cúpulas —, el aporte más firme de Oriente en el arte bizantino: pintura mural, mosaicos, iconos, miniaturas, esmaltes, orfebrería...

El artista bizantino realiza, paralelamente, un arte profano que el tiempo ha hecho desaparecer casi por completo. Pero, a pesar de las naturales variaciones en el tiempo o en el espacio, existe en el arte bizantino una profunda tendencia hacia las formas fijadas por una tradición cada vez más firme. En esta sociedad de carácter oriental, el arte bizantino sigue los pasos, por su tendencia al hieratismo, al arte de las civilizaciones de la antigüedad. No tiene el mismo rigor; pero resulta singular que, a pesar del renacimiento del siglo XIV, aparezca menos libre al final de su carrera que en sus comienzos..., todo lo contrario de lo que sucede, según hemos visto, en el arte griego antiguo o en Europa Occidental durante la Edad Media.

Resumen: El arte cristiano queda centrado en Bizancio, después Constantinopla, y es protegido por los emperadores. Su apogeo artístico se sitúa en el siglo VI y siglos X al XII. La conquista turca detiene su evolución a partir del siglo XV. Su influencia se extiende, junto con la religión ortodoxa, por los países eslavos. Sus monumentos característicos son los palacios (desaparecidos) e iglesias, que destacan por sus cúpulas. El material más empleado es el mosaico policromo y el ladrillo. Las escenas tienden a formar un sistema iconográfico fijo. La gran escultura desaparece.

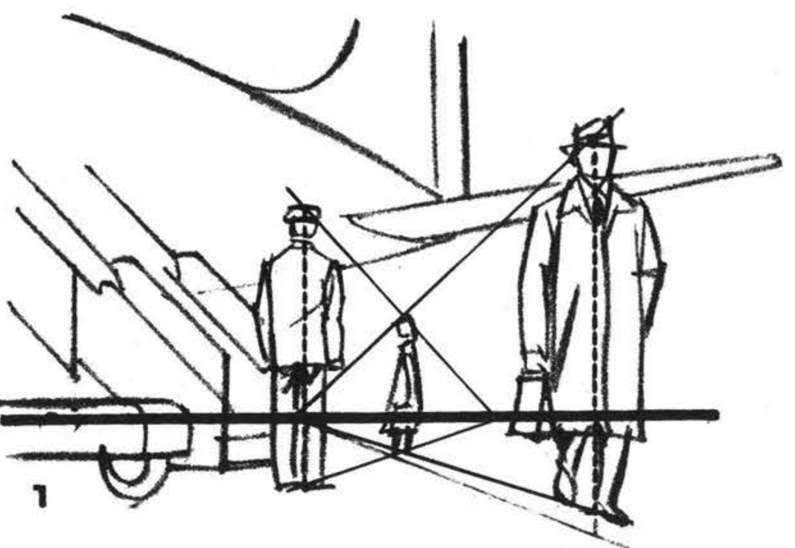
Documentación: Díptico bizantino (lado izquierdo, interior), Catedral de Cuenca, España. Santa Sofía, Estambul, Turquía.

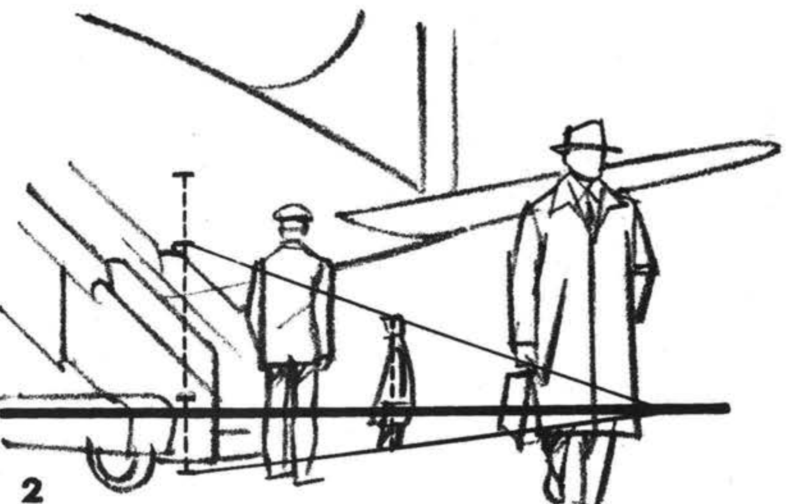
desarrollos

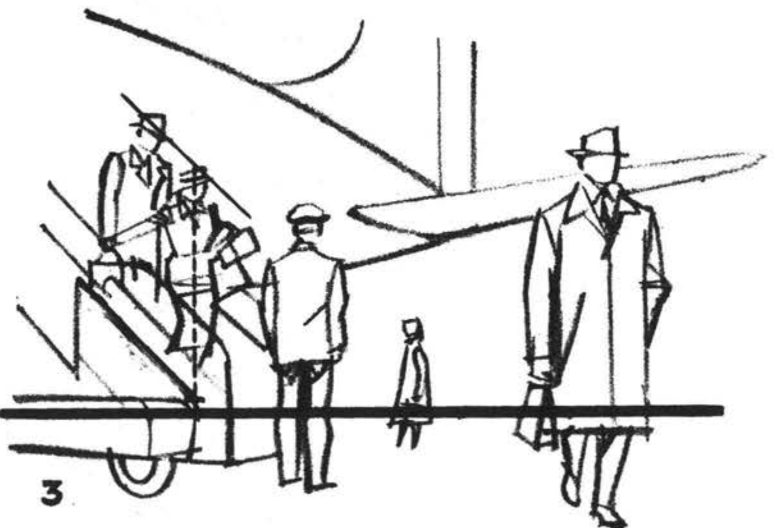


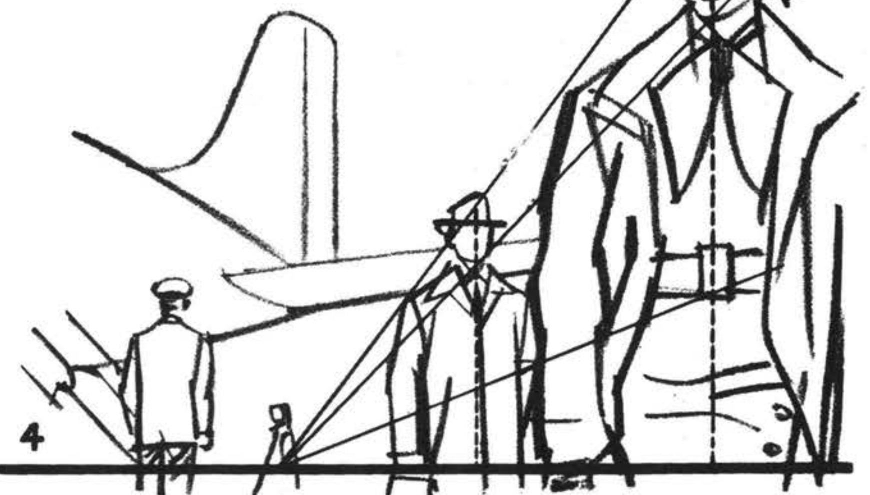
10

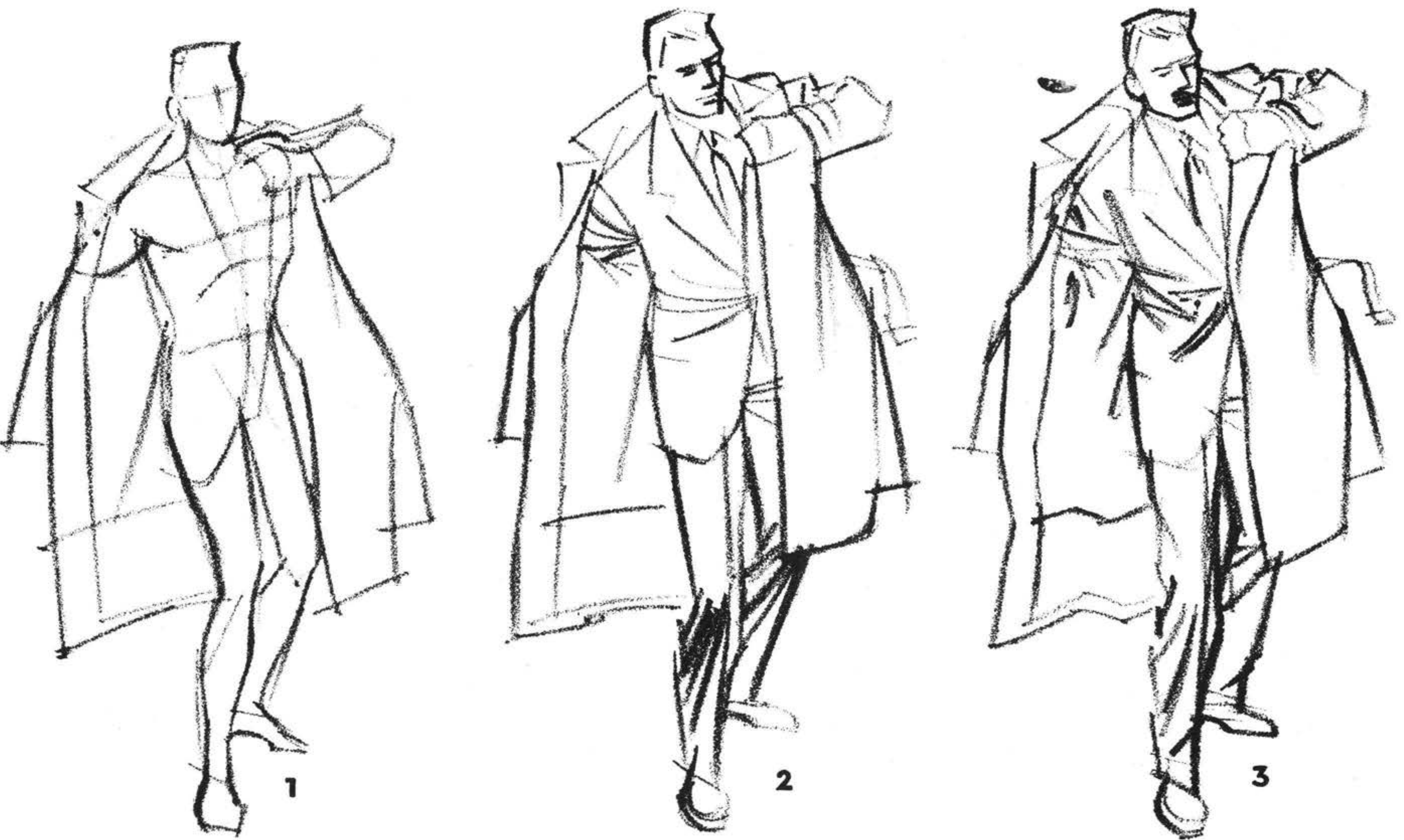
DESARROLLO N.º 1 — LECCION 10.ª
Perspectiva de la figura humana situada en planos distintos



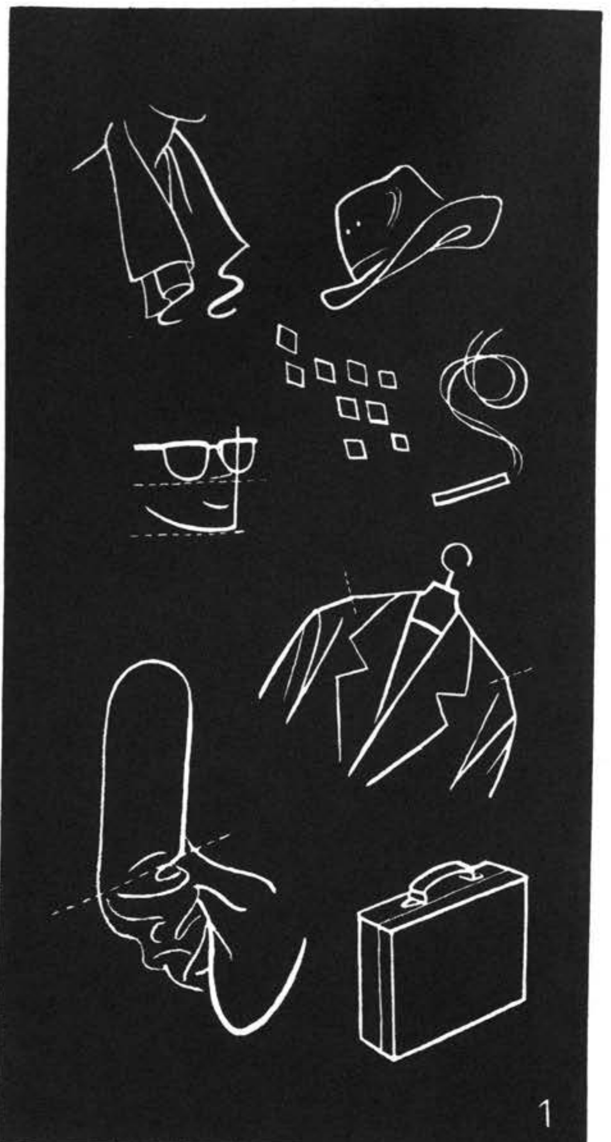







1
2
3

DESARROLLO N.º 3 — LECCION 10.ª
Cómo realizar un apunte rápido con la figura en movimiento







AFHA